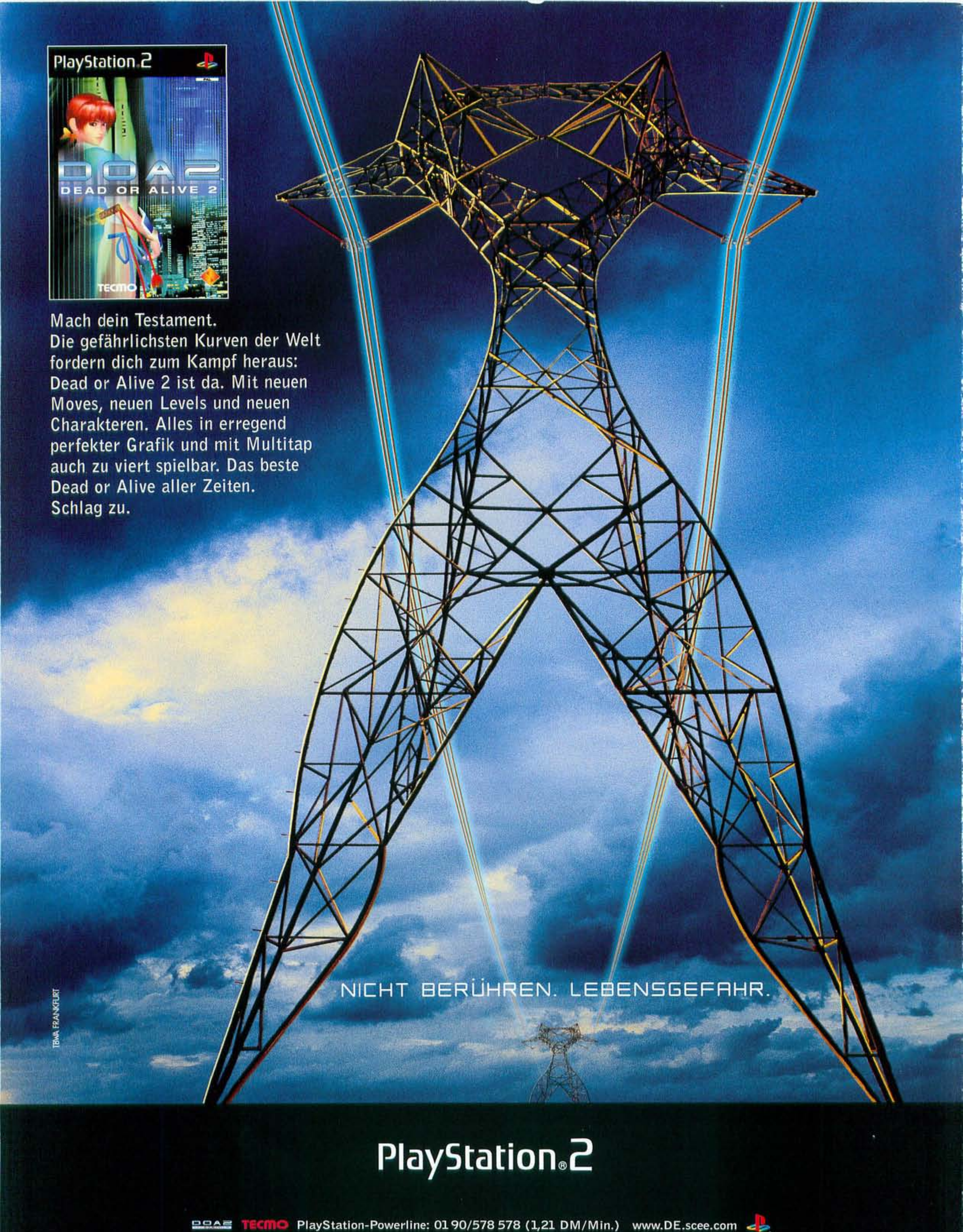

02/2001 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700
www.powerplay.de
VIDEO GAMES
PS
N64
DC
PS2
GB
GC
Xbox
Das Magazin von Spi… …pieler!
Das war 2000 – der VG-Rückblick auf 11 Seiten!
Zu hart fürs N64-Deutschland?
Sin & Punishment
Die spielbare Version ist da!
Gran Turismo 3
Runde DC-Tatsache(n)?
Tomb Raider 5
Der DC-Import-Hit!
Grandia 2
Riesen-Verlosung mit Preisen im Wert von über 10.000 Mark!
Shadow of Memories,
Silent Hill 2: Konamis PS2-Offensive
Exklusiv!
Wir besuchen die Entwickler und spielen die erste Preview-Version.
future verlag
Media with passion
FEBRUAR 2001
4 391062 306503 02
DM 6,50
Die Highlights: Banjo-Tooie (N64) ■ Rayman Revolution (PS2) ■ POD 2 (DC) ■ Oni (PS2) ■ Zone of the Enders (PS2) Ogre Battle 64 (N64) ■ Special: Deutsch in Nippon-Games ■ Bugs & Taz (PS) ■ Der Grinch (DC)
Phantasy Star Online (DC) ■ Resident Evil 3: Nemesis (DC) ■ Breath of Fire IV (PS) ■ Lösungs-Finale: The Legend of Zelda: Majora's Mask


PlayStation 2
DOA2
DEAD OR ALIVE 2
TECMO
Mach dein Testament.
Die gefährlichsten Kurven der Welt fordern dich zum Kampf heraus: Dead or Alive 2 ist da. Mit neuen Moves, neuen Levels und neuen Charakteren. Alles in erregend perfekter Grafik und mit Multitap auch zu viert spielbar. Das beste Dead or Alive aller Zeiten. Schlag zu.
NICHT BERÜHREN. LEBENSGEFAHR.
TBWA FRANKFURT
PlayStation®2

Próspero Año!



Roland Austinat
Chefredakteur

„Das Jahr der Entscheidungen bricht an – welche Konsole hat in zwölf Monaten das Rennen gemacht?"



▲ **Aus den VG-X-Akten: Dieses Titelbild schaffte es nicht durch die Inquisition. Macht mit beim Cover-Wettbewerb auf Seite 24!**

Willkommen im neuen Jahrtausend! Keine vier Monate mehr, dann soll in Japan Nintendos Next-Generation-Konsole GameCube erscheinen – dazu noch der GameBoy Advance, der sich nach Nintendos Vorhersagen in der Woche nach dem Start eine Million Mal verkaufen soll. Bis zum Jahresende sollen es sogar 24 Millionen Stück sein – mutig, mutig.

Interessant dürfte auch Segas Zukunft werden – Gerüchten zufolge sind die Arbeiten an einem Dreamcast-Nachfolger bereits im Gange, andererseits sollen Sega-Key-Titel wie *Crazy Taxi* & Co. auch für PlayStation2 erscheinen. Dass Segas Europa-Chef gerade jetzt kündigt, könnten böse Zungen auch als ungutes Omen auslegen. Immerhin dürfen nun auch die Österreicher mit dem DC online gehen.

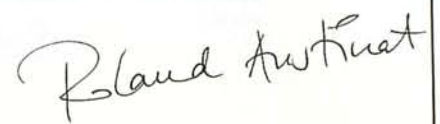
Und dann wäre da noch die Xbox: Spätestens zur E3 schlägt Microsofts große Stunde, dann muss die Konsole nämlich der Weltöffentlichkeit präsentiert werden, soll sie noch in großen Mengen zum Weihnachtsgeschäft in den Kaufhäusern liegen. Nur: Richtige Spiele für die X-Wunderwaffe hat bislang noch keiner gesehen.

Die könnten stattdessen auf der PS2 präsentiert werden, denn Hersteller wie Square und Co. sollten langsam die Tücken des Objekts umschiffen gelernt haben. Schon jetzt erscheinen mehr und mehr Spiele ohne das berüchtigte PS2-Flimmern, eins davon ist beispielsweise *Rayman Revolution* (Test auf Seite 60).

Themawechsel: Diesen Monat standen gleich mehrere Titel mit massiven Online-Funktionen auf unserem Testprogramm: *Worms World Party*, *POD* 2 und *Toy Racer*. Kleines Problem: Die Spiele sind noch nicht erhältlich, die Server, wenn überhaupt, gähnend leer. Nur Ubi Soft schaffte es, ein paar Entwickler zusammenzutrommeln, die dann mit uns ein paar Runden in *POD* 2 drehten. Preisfrage: Wie sollen wir zukünftig mit diesen Titel umgehen? In den Test-Teil packen, auch wenn sie eigentlich noch gar nicht testbar sind? Oder warten, bis sie jeder im Laden kaufen kann und erst dann testen, auch, wenn die Tests dann nicht mehr super-aktuell sind?

Aus ähnlichen Gründen haben wir schließlich auch die Tests japanischer Hardcore-Rollenspiele und ähnlich textlastige Kandidaten aus der Import-Strecke in die Preview-Abteilung verschoben. Eine faire Bewertung fällt uns ohne Sprachkenntnisse schwer – wie eigentlich auch allen anderen Spielezeitschriften. Und ob man mit einer Komplettlösung neben dem Gamepad wirklich den Spielspaß abschätzen kann?

Anyway, wir wünschen uns und euch ein gutes neues Jahr – spannend wird es von ganz alleine. Bis in vier Wochen, euer





100% Freak Power!

Ausgabe 02/2001

■ „Wer will noch einen Schluck Champagner?" fragte Christiane und blickte in die Runde. „Ich habe noch, danke", meinte Roland und paffte genüsslich an seiner Zigarre. „Ich möchte noch ein Glas", rief Alex, der gerade eine Runde mit dem Kick-Board durch den Verlag fuhr. „Ich auch", murmelte Kosta, während er das fünfte Date für diesen Abend absagen musste.



◀ **Wir müssen leider draußen bleiben – der Weg zwischen Arbeit und Party ist kürzer geworden.**



Media with passion

Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Starlancer



porto-freie Sonder-lieferung*

JETZT vorbestellen

DM 79.95

DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT 143
Release: JAN 01

	Ultimate Fighting		DM 89.95
	Vanishing Point		**DM 89.95**
TOP	Virtua Tennis		DM 89.95
	NINTENDO 64		
	Nintendo 64 Pokemon		DM 249.00
	Xploder 64		DM 39.95
	Aidyn Chronicles	FEB 01	DM 119.95
TOP	**Bond: Welt ist nicht genug**		**DM 119.95**
	Donald Duck Quack Attack		**DM 99.95**
	Excitebike 64	JAN 01	DM 109.95
	Int.Superstar Soccer 2000		DM 109.95
	Mario Party 2		DM 119.95
	Mario Tennis		DM 119.95
TOP	**Mickey's Speedway USA**		**DM 129.95**
	Perfect Dark		DM 119.95
	Pokemon Snap		DM 129.95
	Pokemon Stadium		DM 139.95
	Starcraft	FEB 01	DM 119.95
	Turok III		DM 79.95
TOP	**Zelda - Majora´s Mask**		**DM 129.95**
	SB Zelda Majors Mask		DM 29.95
	WWF No Mercy		DM 109.95
	GAMEBOY		
	G.B. Pocket m. Farbdisplay		DM 139.00
	AC-Adapter GBC & GBP		DM 9.95
	XPloder GB/GBC		DM 69.95
	Bond: Die Welt ist nicht genug		**DM 69.95**
	Cannon Fodder		**DM 59.95**
	Donald Duck Quack Attack		**DM 59.95**
	Donkey Kong Country		DM 64.95
→	**Pokémon Gelbe Edition**		**DM 69.95**
→	**Pokémon Trading Card Game**	JAN 01	**DM 69.95**
	SB Pokemon Trading Card		DM 24.95

PREISHAMMER !!!!

	DREAMCAST		
	Formula One Racing		DM 49.95
!!!	Racing Simulation 2		DM 29.95
!!!	**Sega Rally II**		**DM 44.95**
	Virtua StrikerII V.2000.1		**DM 44.95**
	PSOne		
BUDGET	Colony Wars 2		DM 39.95
	Cool Boarders 3	Platinum	DM 49.95
	Formel 1 97		DM 19.95
	Frankreich ´98		DM 19.95
!!!	**Gran Turismo II**	Platinum	**DM 49.95**
	Landmaker		DM 49.95
	NBA live 99		DM 29.95
BUDGET	Need for Speed IV	Platinum	DM 49.95
!!!	NHL 99		DM 29.95
BUDGET	Rayman	Platinum	DM 29.95
	Ridge Racer Revolution		DM 29.95
	Shadow Master		DM 29.95
	Street scooter		DM 49.95
!!!	**Silent Hill**	Platinum	**DM 49.95**
	wild rapits		DM 49.95
!!!	**NINTENDO 64**		
	ECW Hardcore Revolution		DM 19.95
	F1 World GP II		**DM 39.95**
	NBA Jam 2000		DM 69.95
	Shadowman		**DM 49.95**
	Waialae Country Club		DM 29.95
	GAMEBOY		
	Disney's Mulan		DM 29.95
	Drop Zone		DM 19.95
	Shadowgate Classic		DM 19.95

	Men in Black Coll.Edition	FSK 12	DM 49.95
TOP	Terminator2- Judgment Day	FSK 16	DM 49.95
	The Beach	FSK 16	DM 44.95
	The Saint	FSK 16	DM 49.95
	DREAMCAST		
	Dreamcast-Online-Pack		DM 379.00
	Dreamcast Controller Pad		DM 49.95
	VMS Memory Card Dreamcast		DM 59.95
	VGA Box		DM 39.95
	DC-Mouse		DM 59.95
	Xploder Schummelmodul		DM 49.95
	Chicken Run		DM 89.95
	Disney's D.D. Quack Attack		DM 89.95
	F1 Racing Championship		DM 89.95
	F1 World Grand Prix II		**DM 99.95**
TOP	Ferrari 355 Challenge		DM 89.95
JETZT	**Half Life „Blue Shift"**	FEB 01	**DM 79.95**

	Heroes of M&M 3		DM 89.95
TOP	**Jet Set Radio**		**DM 84.95**
	Kiss Psycho Circus		DM 89.95
	Le Mans 24		DM 89.95
TOP	**Metropolis Street Racer**		**DM 84.95**
JETZT	**Phantasy Star Online**	FEB 01	**DM 84.95**
	POD 2		DM 89.95
	Ready 2 Rumble Round 2		DM 89.95
	Sega GT		DM 84.95
TOP	**Shenmue TV**		**DM 99.95**
	Silent Scope		**DM 89.95**
	Speed Devils Online		DM 89.95
TOP	Starlancer		DM 79.95
	The Grinch		DM 89.95
	Time Stalkers		DM 89.95
→	**Tomb Raider: Die Chronik**		**DM 99.95**
TOP	Tony Hawk's 2		DM 89.95



→	Portofreie Sonder-Lieferung*
!!!	Preishammer - aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis
TOP	Top Spiel
JETZT	Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen
2 in 1	Bundle – all inklusive
BUDGET	Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
AB SOFORT	Neuheiten – ab sofort erhältlich
🎁	Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überrachung!





Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme - Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

Zelda - Majora's Mask



NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT259
ERHÄLTLICH

DM 129.95

WWF No Mercy



porto-freie Sonder-lieferung*

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT262
ERHÄLTLICH

DM 109.95



Inhalt

02/2001

Frohes neues Jahr: 63 Spiele und der große VG-Jahresrückblick warten diesen Monat auf euch.



VIDEO GAMES

Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089/450-684-70
Fax
089/450-684-49
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de



Der Future Verlag ist Teil des Future Networks plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 7 Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und am Londoner Stock Exchange notiert (WKN: FNET.L).

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel +44-1225-442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, Paris, München, New York, Rotterdam San Francisco, Warschau



Media with passion



Titelmotiv:
Shadow of Memories

Konamis PS2-Grusel-Welle rollt an – wir berichten live aus Japan.

News Focus

Special



▲ ***Phantasy Star* geht *Online*: Wir gehen konkret mit – mit der spielbaren Preview!**

Rubriken



98

▲ *Banjo-Tooie*: Sankamon kam aus dem Staunen und Spielen gar nicht mehr heraus – tagelang lief nur eine Musik im Spielezimmer.

46

▲ Emanzipierte Frauen können auch anders. Wenn's hart auf hart kommt, greifen sie im neuen Action-Kracher *Oni* kräftig durch.

112

▲ Mit Schizos gegen Tod und Teufel – Grandia, ich spiel dich!

PREVIEW

44

▲ Mit duchschlagenden Argumenten bittet *Fighting Vipers 2* in den Dreamcast-Ring.

Tipps & Tricks

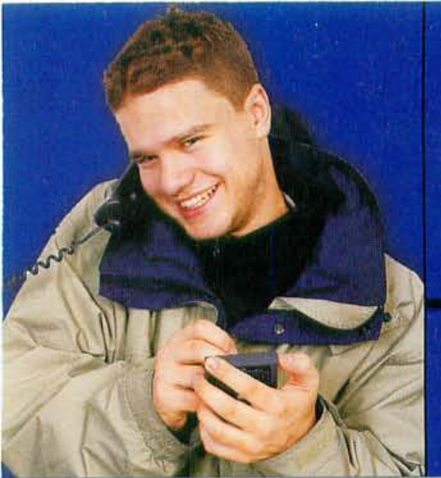
60

ABER EINE LEGENDE BESAGT, WIE ER WIEDER ZU UNS KOMMEN KANN.

▲ Zum fünften Mal im Video-Games-Testlabor: Ist die PlayStation2-Ausgabe des neuen *Rayman* die Krönung aller Versionen?

100% Test

Import

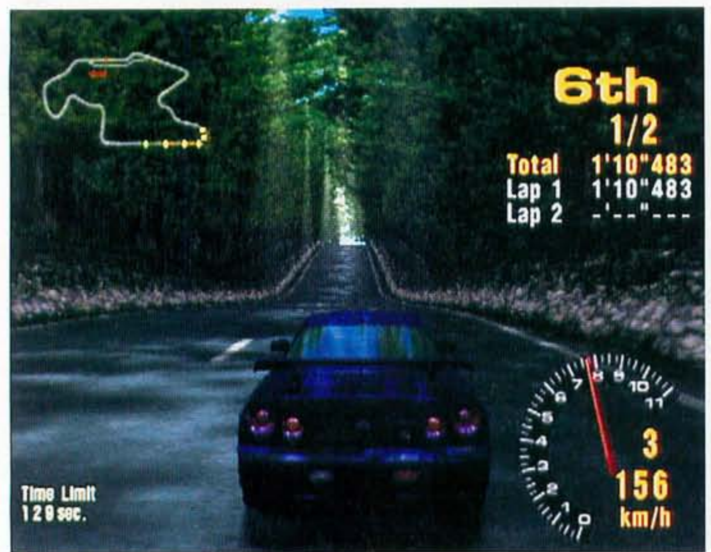


VIDEO GAMES

News Focus

Aktuelles, Fakten, Interviews, Gerüchte, Events ...

Top-Themen dieses Monats
Nintendo GameCube-Update +++ Onimusha Warlords: Capcoms neues Meisterwerk +++ Tomb Raider: Der Film +++ 3DO enthüllt neues PlayStation2-Line-Up



▲ Die Lichteffekte in diesem Waldabschnitt sind eine Augenweide.



▲ Insbesondere in der Cockpit-Perspektive kommt ein wahrer Geschwindigkeitsrausch auf.



▲ Heiße Rennen in der Dämmerung lassen sich leider bislang nur im selbstablaufenden Demo bewundern.

Gran Turismo 3

Aus 2000 wird 3! GT 3 kommt langsam, aber gewaltig.

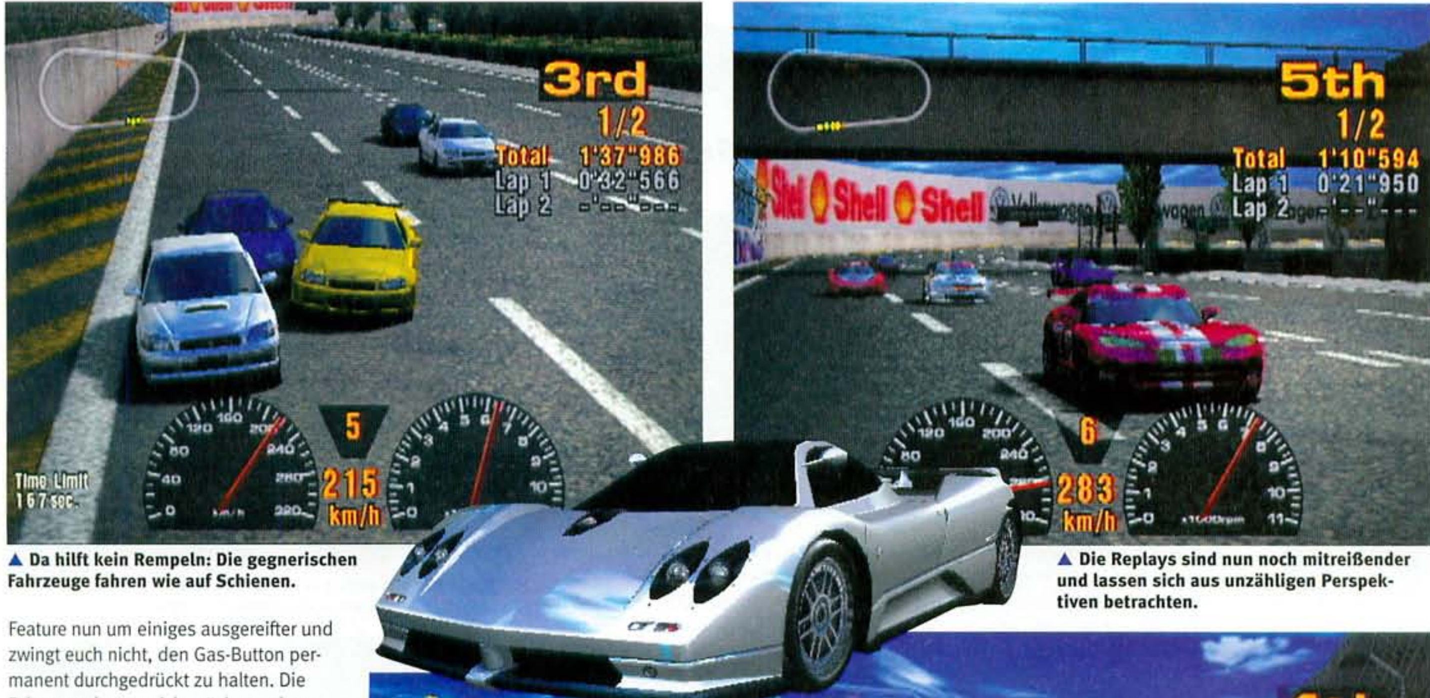
Nachdem sich der geplante Veröffentlichungstermin auf das erste Quartal 2001 verschoben hat, wäre der Titel *GT 2000* wohl nicht mehr ganz passend gewesen. Anstatt nun das Ganze *GT 2001* zu nennen, entschied man sich im Hause Sony schlicht und einfach für den Namen *GT 3*.

Doch dieser neue Name passt perfekt zum Spiel, denn auch, wenn technisch einiges verbessert wurde, handelt es sich doch um einen gradlinigen Nachfolger der beiden bereits für die PSone erschienenen *Gran Turismo*-Teile. Völlig überraschend erreichte uns nun eine neue Preview-Version, die zusammen mit dem neusten Force-Feedback-Lenkrad aus dem Hause Logitech ausgeliefert wird (siehe Kasten). Zwar lassen sich in dieser Version nur zwei Strecken und zwei Fahrzeuge anwählen, doch bereits diese recht kurze Performance lässt erahnen, mit was für einem Schwergewicht wir es in *GT 3* zu tun bekommen.
So verfügt ihr mit den angekündigten 150 Fahrzeugen zwar nur über ein Drittel der in *GT 2* zur Verfügung stehenden Vehikel, doch sind diese nun aus jeweils 5000 beeindruckenden Polygonen zusammen gebaut. Dem gegenüber machen sich die 300 Vielecke, die in *GT 2* zum Einsatz kamen, doch recht spärlich aus: Noch vor dem Startschuss der Rennen ist der Unterschied zu den Vorgängern auch ohne kleinliche Zählerei sofort zu erkennen. Die Fahrzeuge sehen einfach umwerfend aus und durch Details wie etwa das Hitzeflimmern der Motoren präsentiert sich das Spiel optisch in einem bisher unbekannten Realismus. Trotz einer im Vergleich zur PSone höheren Auflösung werdet ihr von störendem Texturflimmern ebenso wie von jeglichen Pop-Ups oder Slow-Downs verschont.

▲ Leider stehen euch in der Demo-Version nur diese beiden Fahrzeuge zur Verfügung – 148 warten noch auf euch.

Das Gefühl entscheidet ...

Erwartungsgemäß lässt sich sowohl das Gas- als auch das Bremspedal mit Hilfe der Analog-Buttons sehr gefühlvoll dosieren. Insbesondere im direkten Vergleich mit *Ridge Racer 5* wirkt dieses



▲ Da hilft kein Rempeln: Die gegnerischen Fahrzeuge fahren wie auf Schienen.

▲ Die Replays sind nun noch mitreißender und lassen sich aus unzähligen Perspektiven betrachten.

▲ Es ist leider nicht besonders schwer, in der Demo-Version den ersten Platz zu belegen.

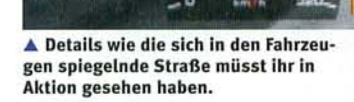
Feature nun um einiges ausgereifter und zwingt euch nicht, den Gas-Button permanent durchgedrückt zu halten. Die Fahrzeuge lassen sich präzise und vor allem sehr, sehr schnell über die höchst detaillierten Kurse steuern.

Wie bereits in den Vorgängern spürt man förmlich, wann die Reifen die Haftung zu verlieren drohen – nicht zuletzt dank der packenden Dual-Shock-Effekte. So sehr *GT 3* optisch begeistert – von der verbesserten KI der CPU-Fahrer konnten wir zumindest in der Preview-Version noch nicht allzu viel merken.

Wunderschöne, fahrende Hindernisse

Im Prinzip handelt es sich bei den gegnerischen Fahrzeugen nach wie vor um fahrende Hindernisse, die sich wenig von euch beeindrucken lassen. Wie bereits bei den Vorgängern ist es kaum möglich, die CPU-Fahrer abzudrängen oder auszubremsen. In wieweit dieser Aspekt bis zur finalen Version noch überarbeitet wird, ließ sich leider nicht in Erfahrung bringen. Ebenfalls noch nicht integriert waren die diversen Spielmodi und die für den Erfolg der Serie so wichtige Kauf- und Verkaufsoption. Doch es gilt als sicher, dass zumindest der in *GT 2* hoch gelobte Rally-Modus wieder mit von der Partie sein wird.

Doch falls ihr ohnehin lieber gegen menschliche Gegner antretet, dann bietet *GT 3* einen für Konsolenverhältnisse neuartigen Spielmodus. Über i-link-Kabel lassen sich bis zu drei PS2 miteinander koppeln. Drei Fernseher, drei PS2 und drei Spiele vorausgesetzt, ist es so möglich, sich mit bis zu fünf weiteren Mitspielern heiße Split-Screen-Duelle zu liefern. Solltet ihr nicht ganz so viele Kumpels gleichzeitig vor den Bildschirmen versammeln können, werden die fehlenden Fahrer durch CPU-Piloten ersetzt. AB



▲ Details wie die sich in den Fahrzeugen spiegelnde Straße müsst ihr in Aktion gesehen haben.



▲ Pop-Ups? Fehlanzeige! *GT 3* läuft absolut flüssig und ohne jeglichen Grafikfehler.

PS2

Gran Turismo 3

- Genre: **Rennsimulation**
- Entwickler: **Polyphony Digital**
- Hersteller: **Sony**
- **geplanter Release: 15. Februar (Japan)/ 1. Quartal 2001 (Europa)**



▲ Dank der beiden Zwingen lässt sich das Rad fest am Stuhl verankern und bleibt so auch bei heftigem Geruckel an seinem Platz. Sowohl die Lenkbewegungen als auch die Pedale reagieren sehr präzise. Auf der Rückseite des Lenkrads befinden sich die beiden Schaltwippen.

PC-Peripherie für die PS2?

■ Um in den Genuss der (zugegebenermaßen recht kurzen) Preview-Version von *Gran Turismo 3* zu gelangen, gibt es im Augenblick nur einen Weg: Kauft euch das neue Force-Feedback-Lenkrad von Logitech. Nicht nur, dass ihr in der Verpackung die blau schillernde CD mit der Preview findet, auch das Lenkrad ist dank USB-Verbindungskabel voll PS2-kompatibel und bietet zum ersten Mal echtes Force-Feedback-Vergnügen auf einer Heimkonsole. Ob Bodenwellen, Rempler der anderen Fahrzeuge oder unfreiwillige Kollisionen mit der Fahrbahnbegrenzung – so realistisch hat es noch nie geruckelt.



▲ Die Ausstattung überzeugt. Neben der *GT3*-Demo findet ihr in der Verpackung das Netzteil und den entsprechenden Adapter für den Anschluss ans heimische Stromnetz.



Bits



BLOODY ROAR 3
■ Hudson
■ Beat'em-Up
■ Sommer 2001
Runde 3 für *Bloody Roar*. Auf der PlayStation2 verwickeln sich die transformierenden Bestien mit 60 fps in ihren nächsten Kampf. Derzeit gibt es jedoch keine Angaben über neue Charaktere.



INTERNAL AFFAIRS
■ Attention to Detail
■ Action-Rennspiel
■ 2002
Die Entwickler der *Rollcage*-Serie ATD bestätigen ihr vielversprechendes Projekt *Internal Affairs*. Der Mix aus Action- und Rennspiel steckt jedoch noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase.



PROJECT JUSTICE
■ Capcom
■ Beat'em-Up
■ Februar 2001
16 Charaktere geben sich in Capcoms neuem 2D-Prügler die Ehre. Viele Gesichter unter den Haudegen kennt ihr bereits aus der *Rival Schools*-Serie. Die ersten Screenshots sehen versprechend aus. Schau'n mer mal, wann eine spielbare Version eintrifft. AO

3DO powert gewaltig

Womit Trip Hawkins & Co. in Zukunft Geld verdienen möchten, lest ihr hier.

Grüne Plastik-Männchen, futuristische Panzer und mittelalterliche Fantasy-Helden, das sind die Dinge, die den Erfolg von 3DO begründen. Da alle Spielserien in der Vergangenheit für gute Absätze sorgten, werden sie natürlich auch in Zukunft fortgeführt.

Lieblingskonsole der Amerikaner mit Quartier in Redwood City, Kalifornien, ist zur Zeit die PlayStation2. Sage und schreibe neun Titel befinden sich momentan für Sonys 128-Bitter in der Entwicklung, fünf davon werden sogar noch für die PSone umgesetzt. Nachfolgend wollen wir euch die interessantesten schon mal kurz vorstellen.

In *Army Men Green Rogue* verkörpert ihr den mit MG, Granat-Werfer, Bazooka und Flammenwerfer bewaffneten High-Tech-Einzelkämpfer Omega Soldier, der sich im Alleingang einen Weg durch ein von braunen Plastiksoldaten verseuchtes Terrain bahnen muss.

Nicht ganz so hektisch geht's bei *Portal Runner* zur Sache. Vikki (rechts zu sehen), die Freundin von Muskelpaket Sarge, wird von ihrer Nebenbuhlerin Brigitte Blue in eine Fantasy-Spielzeug-Welt verschleppt. Begleitet Vikki durch ein mittelalterliches Schloss, einen Saurier-Sumpf und ein Außerirdischen-Raumschiff, denn nur so könnt ihr euren Grünspatz Sarge vor Brigittes Gedankenmanipulation bewahren. Unterwegs werdet ihr auf den Löwen Leo treffen, der euch alsdann schützende Gesellschaft leistet. Mit seinen surrealen, opulent dargestellten Welten zählt *Portal Runner* sicher zu den reizvollsten Titeln des 3DO-Line-Ups.

Genug der grasgrünen Plastikhelden. Für spannungsgeladene

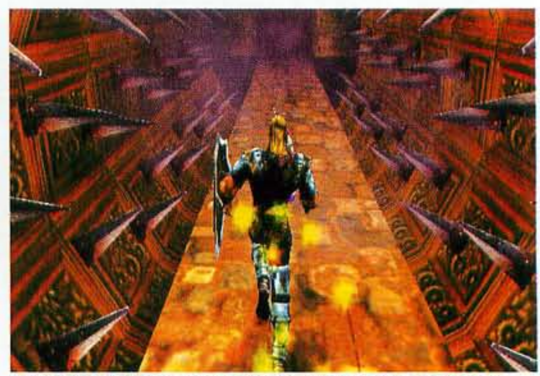


▲ ***Portal Runner*: Plastikbraut Vikki und Löwe Leo sind ein starkes Team.**

Rollenspiel-Action sorgt das 3D-Adventure-Game *Warriors of Might & Magic*. Die Geschichte spielt in einem vom Krieg heimgesuchten Land namens Ardon. Hunger, Krankheiten und endloses Leid quälen die Menschen, die oft der Hexerei oder der Totenbeschwörung beschuldigt werden. Alleron, unseren Helden, ereilt ein ähnliches Schicksal, er wird als Hexer geächtet – helft ihm, seine Unschuld zu beweisen. Die Situation, die vergleichbar harmlos beginnt, spitzt sich im Laufe des Spiels immer weiter zu – schlussendlich steht gar die Zerstörung der gesamten Welt kurz bevor.

Mit einem 20 mal höheren Polygon-Count soll die PS2-Fassung das PSone-Pendant optisch gnadenlos ausstechen. Die gezeigten PS2-Bildschirmfotos hätten wir uns jedoch noch etwas spektakulärer vorgestellt. Dennoch, solange das Gameplay das Niveau der *Might & Magic* Strategiespiele besitzt – eine dreidimensionale PS2-Version steht für Ende 2001 an –, soll's uns egal sein.

Bleiben uns noch die *WDL*-Spiele. *WDL* – die Kurzform für *World Destruction League* –



▲ **Viele Level in *Warriors of Might and Magic* sind gespickt mit tödlichen Fallen wie etwa diesem Stacheltunnel.**



▲ **Zu schön, um wahr zu sein: Dieses imposante Bild von *WDL: WarJetz* ist leider nur eine Konzept-Zeichung.**

bezeichnet eine Art Zukunftsturnier, in welchem ihr entweder mit Panzern (*WDL: Thundertanks* oder aber Kampfflugzeugen (*WDL: WarJetz*) in die Schlacht zieht. Capture The Flag oder Deathmatch sind nur einige der Spielmodi, in denen ihr euch allein oder zu mehren messen dürft. CS



▲ **Hier eine Kampfarena aus *WDL: Thundertanks*.**

Die Galerie

Wenn ihr coole Bilddaten findet, mailt sie uns unter dem Stichwort: „Die Galerie". Abgedruckte Einsendungen erhalten ein cooles Ü-Ei von uns.



◀ **Ein Innovations-Ü-Ei geht an Leo Schneider, der mit diesem Bild beweist, dass *Samba de Amigo* eindeutig zum anerkanten Freak-Volkssport geworden ist.**



◀ **Das Ü-Ei des Monats geht an Gregor Gruber aus Wien – toller TV!**

▶ **Die Webseite UK Resistance stelle mal wieder brillantes Material online.**





▲ **Der Absender dieser Zuschrift ließ sich leider nicht identifizieren.**

Tomb Raider: Der Film

Letzten Monat berichteten wir euch vom Final Fantasy-Leinwand-Debüt, diesen Monat ist Lara Croft dran.

Sie zierte die Titel von mehr als 80 Lifestyle-Magazinen, sie hat Hunderte von Fan-Sites im Internet, sie lässt Männerherzen in aller Welt höher schlagen und sie hatte als Infoplakat im englischen Expo-Pavillon ein festes Plätzchen – und das, obwohl sie genau genommen nur virtuell existiert.

Keine Frage, Lara Croft ist eine Ikone der Videospielgeschichte, so berühmt, dass ein eigener Film eigentlich nur eine Frage der Zeit war. Eine Woche vor Redaktions-Schluss ließen die Paramount Studios schließlich die Katze aus dem Sack und speisten den Trailer zum *Tomb Raider*-Film ins Internet. Da zur eigentlichen Story nur vage Details bekannt sind (Lara jagt einem mächtigen Artefakt mit magischen Kräften hinterher – Überraschung!), wollen wir euch nicht länger auf die Folter spannen und präsentieren euch hiermit erste Ausschnitte zum neusten Kinostreifen von Regisseur Simon West (Con Air, The General's Daughter). Herunterladen könnt ihr das 23-MByte-Monster übrigens unter der Adresse www.tombraidermovie.com. CS





▲ Links zu sehen: das Logo zum Film. Rechts: ein mechanischer Kampfroboter, der unsere flinke Lara attackiert.



▲ Ob mit Sonnenbrille im Gerichtssaal oder im Nighty an zwei Seilen – Lara ist nicht so leicht aus der Ruhe zu bringen.



▲ Action total: während Lara am Kronleuchter herumklettert, wird ihr Anwesen von maskierten Spezialeinheiten gestürmt.



▲ Links: Laras Gegenspieler und seine verrückte Maschine. Rechts: Ob das wohl Laras persönliche Transporthelis sind?



▲ Wusstet ihr eigentlich, dass Sexbombe Lara von Beruf professionelle Photo-Journalistin ist?

Neuigkeiten aus den USA kurz zusammengefasst

Im Land der coolen Dinge



Endlich ist es bestätigt: Sony Computer Entertainment America wird den PSone-LCD-Monitor (geschätzter Preis: zwischen 30 und 40 Dollar, also zwischen 70 und 90 Mark) und das dazugehörige Battery-Pack (Kostenpunkt: zwischen 20 und 30 Dollar, zwischen 45 und 70 Mark) im Februar 2001 in die Regale stellen. + + + Eine ganze Nation frohlockt: *Syphon Filter* (Teil eins und zwei zählen zu den kommerziell erfolgreichsten PSone-Spielen in den USA) wird im Herbst 2001 auf Sonys 128-Bitter fortgesetzt. Genauere Details folgen. + + + Micron Technology, ein weltweit führender Speicher-Anbieter, hat mit Microsoft einen auf sechs Jahre angelegten Vertrag abgeschlossen. Er sieht vor, dass Micron an Microsoft einen Großteil der in der Xbox verwendeten Double Data Rate (DDR) SDRAM Speicherbausteine liefert. Die mit 200 MHz getakteten, 2 MByte großen Speicherriegel (pro Xbox 64 MByte Unified Memory, also 32 Stück) sollen die enorme Speicherbandbreite von 6,4 GByte pro Sekunde (PS2: 3,2 GByte/Sekunde) erst möglich machen. + + + Killer-Duo: Die US-Version von *Zone of the Enders* soll nun sowohl in Japan als auch in den USA (Release: Ende März) mit einer spielbaren Demo von *Metal Gear Solid 2* gebundelt werden. Ob wir Europäer auch das Glück haben, steht noch nicht fest. + + + Import-Segarianer aufgepasst: Neben zahlreichen auf bis zu 9,95 Dollar (rund 25 Mark) reduzierten Spielen (etwa *Space Channel 5*, *Time Stalkers* oder *Seaman*) kann man über www.sega.com oder telefonisch über 1-888-SEGA-SALES (USA-Vorwahl nicht vergessen) zahlreiche interessante Pakete bestellen. Hardware-Bundles für 189,95 Dollar (420 Mark) enthalten zum Beispiel ein US-DC samt Zusatz-Controller und VM sowie entweder *NFL2K1* oder *NBA2K1*. Außerdem im Programm: das Kids-Bundle (*Sonic Adventure*, *Chu Chu Rocket!* und *Toy Commander* für 39,95 Dollar, knapp 90 Mark), das Teen-Bundle (*Jet Grind Radio*, *Crazy Taxi* und *Space Channel 5* für 59,95 Dollar, rund 135 Mark) und das Fishing-Bundle (*Sega Marine Fishing*, *Sega Bass Fishing* und ein Original Angel-Controller für supergünstige 69,95 Dollar, also 155 Mark).



▲ Ho, ho, ho!

Neuste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet

Wer hätte das gedacht



Jetzt ist es offiziell: Segas Entwicklungsabteilung R&D2 arbeitet mit Hochdruck an *F355 Challenge 2*, Untertitel: *International Course*. Neben einer stark verbesserten KI der CPU-Fahrer verspricht R&D2 neun Rennstrecken, fünf davon sind neu: Fiorano, Lagua-Seca, Sepang, Atlanta und, hört, hört, der Nürburgring. Das Spiel soll bereits zu 90 Prozent fertig gestellt sein und Ende Januar in japanischen Spielhallen stehen. Von einer DC-Umsetzung ist auszugehen. + + + Meldungen der japanischen Nachrichtenagentur Nikkei zufolge basteln Segas Hardware-Ingenieure schon an einem Dreamcast-Nachfolger. Die neue Konsole soll voll netzwerkfähig sein und den Download kompletter Spiele aus dem Internet ermöglichen – eine eingebaute Festplatte ist hochgradig wahrscheinlich. + + + ArtDinks Eisenbahn-Aufbausimulation *A-Train 2001* soll das erste PS2-Spiel werden, das intensiven Gebrauch von PS2-Festplatte und dem PS2-USB-Drucker Popegg macht. Release-Datum des Internet-kompatiblen Games ist der 8. März 2001. + + + Aufgrund geringer Nutzung wird Sega Japan Ende Februar 2001 den *Sega Rally 2*-Server herunterfahren. From Software hat Ähnliches mit ihrem *Frame Gride*-Server vor, verzögert die „Abschaltsequenz" auf Bitten zahlreicher Fans aber bis zum 28.2.2001 + + + Nintendo of Japan gibt sich zuversichtlich, bis Ende März 2001 insgesamt eine Million GameBoy Advance (Launch der Hardware ist am 21.3.2001) im eigenen Land auszuliefern. Der GameBoy Color soll je nach Nachfrage weiter angeboten werden. + + + Prügelfans aufgemerkt: Namco will ihre *Tekken*-Referenzserie mit *Tekken 4* womöglich schon im März 2001 als Arcade-Titel, basierend auf der PS2-kompatiblen System-246-Architektur, fortsetzen. + + + UEP System, Begründer der populären *Cool Boarders*-Serie, steht angeblich kurz vor dem Bankrott. Grund: Hohe Verluste im eigenen Arcade- und PC-Zubehör-Segment. + + + *Shenmue Chaper 2* für DC soll im Herbst 2001 auf sechs randvollen GDs erscheinen. Die Zahl der Action-, Fighting- und Quicktime-Events soll deutlich gesteigert worden sein.



▲ R & D2 bleibt aktiv.



EA goes XBOX

Die langen Spekulationen haben ein Ende!

Endlich ist es offiziell: Softwareriese Electronic Arts bekennt sich mit sage und schreibe zehn Spielen, die in den ersten sechs Monaten nach dem Launch der Xbox erscheinen sollen, voll und ganz zu Microsofts kommender Spielkonsole.

In Anbetracht der Tatsache, dass EA und Microsoft offenbar schon seit 15 Monaten eng zusammenarbeiten, wundert man sich im Nachhinein eigentlich, was der ganze Trubel soll. Richtig gelesen, seit über einem Jahr findet ein reger Informationsaustausch zwischen dem kalifornischen Redwood City und den Konsolenbauern aus Redmond, Washington statt.

Schenkt man den Aussagen der PR-Maschinerie Glauben, ist EA schon seit es überhaupt Development-Kits gibt, im Besitz selbiger. Jetzt, wo frei über die Zusammenarbeit gesprochen werden darf, sickerte ferner durch, dass Electronic Arts insgesamt satte 500 Development-Kits angefordert hatte, die mittlerweile vollständig ausgeliefert sein müssten. Insider sprechen gar davon, dass bereits lauffähige Software über die Mattscheiben der Testfernseher flimmert.



Nach einer Aussage von Don Mattrick, Präsident der weltweiten EA-Entwicklungsabteilungen, werden *SSX*, *Knockout Kings* und *Madden NFL* als brandheiße Xbox-Kandidaten gehandelt. Fehlen noch immer sieben Spiele. Seien wir mal ehrlich, EA wäre wirklich schön blöd, Millionen-Seller wie die *FIFA*-, *NHL*- und *NBA*-Serien nicht auf Xbox zu portieren. Bei den restlichen vier Titeln tippen wir unter anderem auf die Lebenssimulation *The Sims* und ein Spiel zum Buchschlager *Harry Potter*. Ob wir Recht hatten, wird spätestens die nächste E3 zeigen. CS

Besser als Tony Hawk?

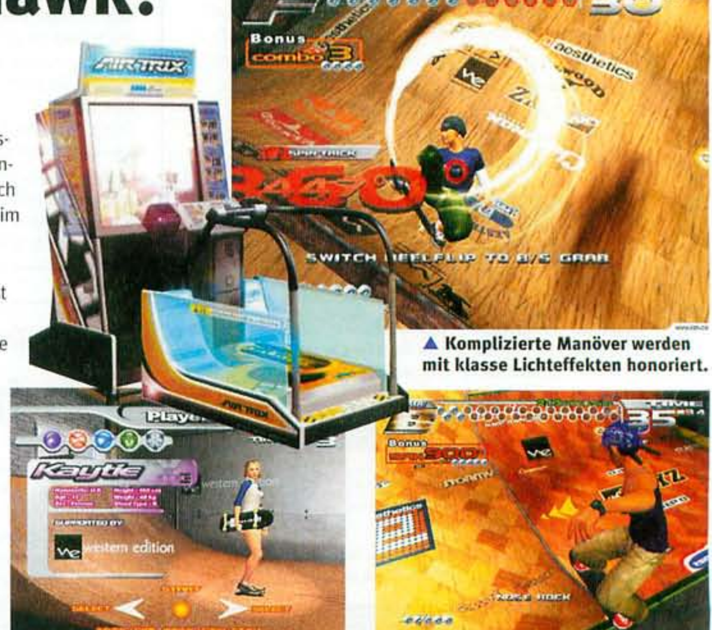
Erst *Crazy Taxi*, dann *Virtua Tennis* und jetzt ein Skateboard-Spiel.

Mit *Top Skater* konnte Sega anno 1997 einen beachtlichen Arcade-Hit landen, der im Januar unter dem Namen *Air Trix* in den Spielhallen fortgesetzt wird.

Als Eingabegerät dient ein nahezu frei schwebendes Skateboard, das von euch ausgeführte Bewegungen (Draufspringen, nach vorne lehnen und so weiter) erkennt und entsprechend im Spiel umsetzt. Drei horizontal ausgerichtete Stangen in Höhe der Taille dienen euch zum Festhalten.

Geskatet wird im Gegensatz zu *Tony Hawk* und Co. nicht auf mit Rampen und Objekten gespickten Kursen, sondern in ausgedehnten Half-Pipes, in denen ihr möglichst viele Tricks (Grinds, Spins, Combos & Co.) vor Ablauf eines bestimmten Zeitlimits ausführen müsst. Schafft ihr es, bestimmte Tricks aufs Parkett zu legen, die als Missionsobjekt definiert sind, erntet ihr Bonusmedaillen und tonnenweise Punkte, die euch vielleicht einen Platz im Highscore-Olymp sichern.

Technisch beweist Entwickler-Team Hitmaker erneut seine Klasse: prachtvolle Reflexionen, coole Partikeleffekte, tolle Echtzeit-Schatten – das High-End-Hikaru-Board muss ordentlich schwitzen. Bleibt nur zu hoffen, dass der Dreamcast-PowerVR-Chip bald ähnlich geknechtet wird. CS



▲ Komplizierte Manöver werden mit klasse Lichteffekten honoriert.

▲ Kaytie, gerade mal 15, kommt aus England, wiegt federleichte 48 Kilo und ist eine von insgesamt fünf Charakteren.

▲ Es gibt drei verschiedene Kurse, einer muss gleichzeitig als Trainingsparcour herhalten.

Bits

SONY UND AOL IN EINEM BOOT?

■ Internet Gigant America Online und Sony Computer Entertainment denken derzeit über eine Kooperation im Online-Bereich nach. Wie das Wall Street Journal berichtete, strebt AOL einen Ausbau ihrer Internetpräsenz an und würde gerne als Provider für die PS2 fungieren. Momentan denken die beiden Firmen schon über Auslieferungsmöglichkeit für AOL-Zugangs-Software nach. Für neu verkaufte Geräte bietet sich eine Vorinstallation an. Bei bereits verkauften Spielkonsolen soll die Software kostenlos verteilt werden, auf welchem Weg ist jedoch noch unklar. Nach den derzeitigen Informationen könnte nur noch Sony diesen Deal platzen lassen und vielleicht selber ins Online-Geschäft einsteigen.

PS2-INTERNET-BROWSER

■ Ergosoft und Planetweb zeigen erstmals den PlayStation2-Browser! Ergosoft, die Tochtergesellschaft des japanischen Entwicklers Koei (*Kessen*), steuert die Lizenzrechte für die Kooperation bei, während Planetweb die Software entwickelt. Der Web-Browser soll voll kompatibel zu HTML 3.2 und CSS 1.0 sein. Außerdem unterstützt er die Sound-Formate MP3 und WAV. Speicherplatz für eure Lieblingssongs, Treiber-Updates und temporäre Internet-Dateien soll in Zukunft die separat erhältliche Festplatte bieten. Anfang des Jahres kommen die ersten 100.000 Browser in den jap. Handel. AO

Surfin' DC

Top 5 Surf-Tipps



1 www.quizfinder.de
Ihr bezeichnet euch als den typischen Einsendeschlussverpasser, der noch nie bei einem Gewinnspiel gewonnen hat? Dann seid ihr bei Quizfinder genau richtig, denn hier erfahrt ihr täglich neu, wer wann was im Internet verlost. Unbedingt reinsurfen!



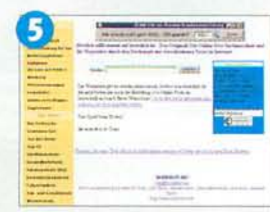
2 www.filmstadt.de
Interessiert, was gerade im Kino läuft? Auf der Suche nach brandaktuellen Movietrailern? Kaufberatung zu neuen DVDs erwünscht? Keine Fernsehzeitung im Haus? Lautet die Antwort auf eine (oder alle) dieser Fragen ja, dann Abmarsch zu dieser Site!



3 www.meinestadt.de
Deutsche Städte gehen online, doch keiner weiß davon. Ein Missstand, dem *meinestadt.de* entgegenwirken will. Einfach Bundesland und Landkreis auswählen, schon seid ihr über alle Onlineaktivitäten der Städte in eurem Umkreis voll im Bilde.



4 www.kynologe.de
Der beste Freund des Menschen ist, und da müsst ihr nur mal ToX fragen, oft sehr eigenwillig. Wie genau man sich im Umgang mit Hunden verhalten sollte und weitere, nützliche Tipps zum Thema verrät Steffi Grath (nicht Graf!) auf ihrer umfangreichen Site.



5 www.testedich.de
Rate-Sendungen sind zur Zeit der Renner, IQ-Tests bei Einstellungsverfahren beliebt wie nie. Wer genauer wissen will, wie viel er wirklich weiß, übt hier schon mal für den Ernstfall. Außerdem im Programm: Sprachen-, Persönlichkeits- und Gesundheitstests.

***VG*-Non-Game-Promotion-Link: www.hausmieze.de**

Neues aus dem GameCube-Lager

Wenig Wirbel um viel?

Nach der Spaceworld im August ist es wieder etwas ruhiger um Nintendos GameCube geworden. Die wichtigsten Neuigkeiten der letzten Zeit haben wir hier für euch zusammengetragen.

Nintendo-Jünger, die den Bericht zum EA-Xbox-Deal auf der gegenüberliegenden Seite gelesen haben, werden Freudensprünge machen, wenn sie hören, dass sich Electronic Arts nach ausgiebigem Benchmarking der GameCube-Hardware dazu entschlossen hat, *SSX* als Special Edition für Big Ns Wunderwürfel aufzulegen. Special Edition heißt in diesem Fall: zusätzliche Strecken, Boards und Pistenjunkies, gepaart mit an die GameCube-Hardware angepasster Technik. Mit etwas Glück gibt's dann endlich den lang ersehnten Vierspieler-Split-Screen-Modus und vielleicht einen Streckeneditor, der von der hohen Speicherkapazität des SD-Memory-Card-Adapters profitiert. Läuft der Titel gut an, will man auch zukünftige Projekte für GC umsetzen. Gemunkelt wird von einem Extreme-Mountain-Biking-Spiel.

Doch nicht nur Extremsportler frohlocken. Außer an *SSX* programmieren EAs Entwicklungs-Teams nämlich noch an einer Würfel-optimierten *FIFA*- und einer *Madden NFL*-Version. Die Welle der ersten hochkarätigen Third-Party-Sportspiele wäre somit gesichert.

Joanna Dark, Action-Diva im Herbst

Gesichert scheint auch der Nachschub für Shooter-Fans. Nahezu die halbe Belegschaft von Rare wurde dazu abgeordert, *Perfect Dark 2* bis zum US-Launch des Zauberwürfels fertig zu stellen. Ein Projekt, das hoffentlich nicht aus Zeitmangel in die Hose geht. Angeblich arbeitet Rare bereits seit sechs Monaten intensivst an dem Mammutprojekt.



▲ Jim Merrick ist der Mann, der Nintendos GameCube „vernetzen" soll.

Knallharte Shooter-Action verspricht außerdem Faktor 5 mit *Thornado*. Der Name des Spiels hat direkt mit der Art der Waffen zu tun, die man hauptsächlich verwenden wird, nämlich solche, die den Gegner wie ein Tornado durch die Gegend wirbeln. Ein Enterhaken, wie ihr ihn etwa aus *Bionic Commando* oder *Turok 3* kennt, soll überdies für schwindelerregende Abwechslung sorgen.

Bleiben wir bei den Exklusiv-Entwicklern. Designer-Start-Up Retro Studios hat die Existenz von *Metroid* für GameCube nun indirekt bestätigt. Verraten haben sich die Texaner mit einer Internet-Anzeige, in der nach einem erfahrenen Programmierer gesucht wurde. Die Headline und das nebenstehende Artwork von Samus sprachen eine eindeutige Sprache: „Wanna program the next Metroid game?" Zu deutsch: „Willst du das nächste Metroid-Spiel programmieren?" Na, wenn das kein handfester Beweis ist.

Cube-Arena?

Zahlreiche Beweise gibt's auch für die anstehenden Online-Pläne von Nintendo, die sich schon am 15.5.2000 die URL www.nintendoonline.com sicherten. Darf man den herumspukenden Gerüchten trauen, wurde Jim Merrick, Technical Director von Nintendo of America, erst kürzlich befördert und führt nun ein Team von Ingenieuren an, die im stillen Kämmerlein den Launch des geheimen Internet-Netzwerks Nintendo Online vorbereiten.

```
Registrant:
Nintendo of America Inc (NINTENDOONLINE5-DOM)
   4820 150th Ave NE
   Redmond, WA 98052
   US

   Domain Name: NINTENDOONLINE.COM

   Administrative Contact, Technical Contact:
      Melton, Scott  (SM6531)  webmaster@NINTENDO.COM
      Nintendo of America
      4820 150th Ave NE
      Redmond, WA 98052
      425-882-2040 (FAX) 425-882-3585
   Billing Contact:
      Owsen, Dan  (DO1212)  webmaster@NINTENDO.COM
      Nintendo of America
      4820 150th Ave NE
      Redmond, WA 98052
      425-882-2040 (FAX) 425-882-3585

   Record last updated on 15-May-2000.
   Record expires on 15-May-2002.
   Record created on 15-May-2000.
   Database last updated on 15-Dec-2000 02:32:44 EST.

   Domain servers in listed order:

   DNS1.NINTENDO.COM              205.166.76.132
   DNS2.NINTENDO.COM              205.166.76.133
```

▲ Hier seht ihr, wem www.nintendoonline.com wirklich gehört. Prägt euch diese URL schon mal gut ein!

Zur Annahme, dass dies so ist, führte wiederum eine „schlecht getarnte" Stellen-Anzeige der Firma Applied Microsystems. In letzterer wurde händeringend nach versierten Individuen, die Entwicklungstools zur Erstellung von Online-Games für GameCube und Xbox basteln, „gefahndet".

Die letzte wissenswerte Info betrifft das Thema Lizenzgebühren. Um konkurrenzfähig zu bleiben, wurden diese im Gegensatz zum N64 auf preisgünstige 9 bis 10 Dollar pro GameCube-Spiel gesenkt. Titel mit einem großen Namen, die in größerer Stückzahl gefertigt werden, kommen sogar noch günstiger weg. Mit einem Preis von 8 Dollar pro Spiel verlangt Microsoft jedoch standardmäßig die niedrigsten Lizenzgebühren. CS



▲ Mit *Thornado* wird Factor 5 beweisen müssen, wie gut sie sich mit der GameCube-Hardware wirklich auskennen.

Bits

Lest, was sich in der Spielebranche in letzter Zeit tat!



SEGA-PRÄSIDENT KÜNDIGT!

■ Am 14. Dezember waren die Gerüchte offiziell: J. F. Cecillon, seines Zeichens Sega Präsident von Europa, wird zum Jahresende die Spielefirma verlassen. Zu seinem Abschied betonte der ehemalige Chef, dass er die Zeit bei Sega außerordentlich genossen hat. Insbesondere lobte er das außergewöhnliche Team, das mit ihm zusammen den Europa-Start veranlasst und durchgezogen hat. In seiner Abschiedspressemeldung lautet es weiter: „Mit dem Jahr 2001 bricht für Sega eine spannende Phase an und ich wünsche dem Konzern alles Gute." Bis ein offizieller Nachfolger gefunden ist, wird Isao Okawa, Präsident des japanischen Sega Konzerns, die Firmenleitung übernehmen.

DC-SPIELE-SAMMLUNG

■ Doch es gibt auch positive Nachrichten von der europäischen Dreamcast-Geschäftsleitung: Für den Sommer diesen Jahres kündigte Sega eine Compilation aus drei heißersehnten Arcadespielen an. Mit im „Drei-zu-Eins- Pack" sind die Titel *Jambo Safari*, *Emergency Call Ambulance* und *Brave Firefighter* vorgesehen. Zum Preis von 40 Pfund – umgerechnet 125 Mark – soll die Spielesammlung ab Juli 2001 erhältlich sein. AO

PLAYSTATION

1	(2)	TOMB RAIDER – DIE CHRONIK	Eidos
2	(1)	DRIVER 2	Infogrames
3	(3)	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision
4	(NEU)	WWF SMACKDOWN! 2: KNOW YOUR ROLE	THQ/JAKKS
5	(NEU)	DINO CRISIS 2	Virgin
6	(4)	FIFA 2001	Electronic Arts
7	(5)	SPYRO THE DRAGON 3 – YEAR OF THE DRAGON	Sony
8	(22)	DISNEY'S DINOSAURIER	Ubi Soft
9	(7)	RAYMAN 2	Ubi Soft
10	(6)	JAMES BOND 007 DIE WELT IST NICHT GENUG	EA


▲ Tomb Raider – Die Chronik

NINTENDO 64

1	(2)	POKÉMON SNAP	Nintendo
2	(1)	DONKEY KONG	Nintendo
3	(3)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
4	(4)	MARIO PARTY 2	Nintendo
5	(5)	MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Activision
6	(6)	SUPER SMASH BROTHERS	Nintendo
7	(8)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
8	(7)	JET FORCE GEMINI	Nintendo
9	(12)	TUROK 3	Acclaim
10	(10)	THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME	Nintendo


▲ Pokèmon Snap

DREAMCAST

1	(NEU)	SHENMUE	Sega
2	(1)	MSR – METROPOLIS STREET RACER	Sega
3	(3)	JET SET RADIO	Sega
4	(NEU)	SEGA GT	Sega
5	(4)	VIRTUA TENNIS	Sega
6	(5)	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	Eidos
7	(2)	SILENT SCOPE	Konami
8	(6)	DEAD OR ALIVE 2	Acclaim
9	(10)	FERRARI 355	Acclaim
10	(8)	SOUL CALIBUR	Sega



▲ Shenmue

GAMEBOY

1	(1)	POKÉMON – PINBALL	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – GELBE EDITION	Nintendo
3	(3)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
4	(4)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
5	(5)	DONKEY KONG COUNTRY	Nintendo
6	(6)	DIE ORIGINAL-MOORHUHNJAGD	Ravensb. Interactive
7	(8)	DIE SCHLÜMPFE DAS GROSSE ABENTEUER	Infogrames
8	(7)	ASTERIX: AUF DER SUCHE NACH IDEFIX	Infogrames
9	(NEU)	DISNEY'S DINOSAURIER	Ubi Soft
10	(W.E)	WARIO LAND 3	Nintendo



▲ Pokèmon Pinball

USA – CHARTS

1	GB	POKÉMON GOLD	Nintendo
2	GB	POKÉMON SILVER	Nintendo
3	PS	WWF SMACKDOWN 2	THQ
4	PS	FINAL FANTASY IX	Square/EA
5	N64	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	Nintendo
6	N64	WWF NO MERCY	THQ
7	PS	DRIVER 2	Infogrames
8	PS	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision
9	GB	SUPER MARIO BROS. DX	Nintendo
10	PS	TONY HAWK'S PRO SKATER	Activision


▲ Pokèmon Gold

JAPAN – CHARTS

1	DC	POWER SMASH	Sega
2	PS2	I AM A SUPERVISOR ~ FIERCE FIGHT PENNANT RACE	Enix
3	PS	SUPER HERO AVENGERS ~ DAIDARU AMBITION	Banpresto
4	N64	SIN & PUNISHMENT	Nintendo
5	GB	DEVIL CHILDREN: BLACK BOOK	Atlus
6	PS2	ANGELIQUE TORIS	Koei
7	N64	CUSTOM ROBO V2	Nintendo
8	PS2	SUNRISE EIYUTAN R	Sunrise
9	GB	MARIO TENNIS	Nintendo
10	GB	MEDALOT 3 PART COL.: SUPER BATTLEF. FROM Z	Imagineer


▲ Power Smash

Hügelsprinter

Endlich bringt auch Sony of America die First-Party-Spielewelle ins Rollen.


▲ Simple Steuerung: Allein mit der Dreieck- oder Quadrat- in Kombination mit einer Richtungstaste könnt ihr 16 abgefahrene Sprünge ausführen.

Durch Acclaims *ATV Power Quad Racing* sind Offroad-Spiele, in denen ihr mit vierrädrigen Vehikeln durch die Pampa wetzt, arg in Verruf geraten. Eine Tatsache, an dem die Macher des PC-Hits *Motocross Madness* jetzt einiges ändern wollen. *ATV Off-Road Fury* soll dem ambitionierten Querfeldeinfahrer mehr als 20 Strecken offerieren, die in insgesamt sechs verschiedenen Renn-Events abgeklappert werden dürfen. Designt wurden die meisten Tracks übrigens von Motocross-Champion Stefan Concada, der in Photoshop und 3D Studio Max auch mal gerne selbst Hand anlegt. Wie es sich für ein Next-Gen-Spiel gehört, ist das Terrain und alles andere komplett dreidimensional, Bitmap-Objekte gehören der Vergangenheit an. Auf den ersten Bildschirmfotos beeindrucken vor allem die 3D-Bäume, die den Wegesrand pflastern und ebenso wie alle Fahrzeuge und Fahrer realistische Echtzeit-Schatten werfen. Zwölf PS-strotzende Lizenz-Quads der Marken Yamaha, Kawasaki, Honda und so weiter stehen zur Auswahl und können im Laufe des Spiels in verschiedenen Punkten (Stoßdämpfer, Bremsen, Lenkung, Reifenprofil) getunt werden. Besonders stolz sind die Entwickler der Rainbow Studios auf die Gameplay-Mischung aus Realismus- und Arcade-Elementen. Zu Lande und in der Luft hat der Spieler volle Kontrolle über sein Quad und obwohl dieses den Gesetzen der Schwerkraft gehorcht, sollen den Spielspaß hemmende Crashlandungen eher selten vorkommen. Die Herausforderung besteht vielmehr darin, das Quad möglichst optimal zu landen. Ein Vierspieler-Split-Screen-Modus soll das 4x4-Vergnügen abrunden. CS

Inserentenverzeichnis

Sie leben mitten unter uns

Ein neuer Fall für die X-Akten?

Nach dem eher mittelmäßigen Hau-Drauf-Spielchen *Soul Fighter* ist es ruhig um die Hardware-nah programmierenden Franzosen von Toka geworden. Endlich wissen wir, warum.

Der Grund: die PlayStation2. Wie eigentlich jeder testet nun auch das in Paris und Tokio operierende Entwicklungsstudio auf Sonys vermeintlichem Goldesel sein Glück. Das Mittel zum Zweck: ein Action-Adventure der traditionellen Art.

In *Hidden Invasion* schlüpft ihr in die Rolle eines männlichen oder weiblichem Special-Forces-Anführers. Euer Auftrag: eine außerirdische Verschwörung aufzudecken. Das Ziel der grünen Männchen ist klar die Eroberung des blauen Planeten – das Standardprogramm eben. Storytechnisch wagt Toka keine Experimente und verspricht eine solide, in Kapitel unterteilte Geschichte mit coolen Charakteren. Letztere sollen dank aufwändigem Motion-Capturing lebensecht animiert sein und sich intuitiv steuern lassen. Nnach *Soul Fighter* sind wir hinsichtlich dieses Punktes allerdings sehr skeptisch.



▲ Na, na, wer wird denn unseren Recken hinterrücks mit einem Messer angreifen?



▲ Heute schon gegipst? Wagemutig stürzen wir uns in den metertiefen Abgrund.



▲ Weitsicht und Objektmenge gefallen, nur texturentechnisch hapert's etwas.

Das Spiel, das sich angeblich der Entwicklung (dem IQ?) des Spielers anpasst und entsprechend den Schwierigkeitsgrad selbst justiert, enthält zudem interaktive, zerstörbare Spielumgebungen und eine breit gefächerte Palette an Waffensystemen. Am besten gefiel uns jedoch die Idee, das Abenteuer kooperativ anzugehen. Ob Toka aus den Fehler gelernt hat, die sie bei *Soul Fighter* fabriziert haben, wird sich schon im März 2001 zeigen. CS

PS2
Hidden Invasion
- Genre: **Genre-Mix**
- Entwickler: **Toka**
- Hersteller: **Swing Entertainment**
- **geplanter Release: März 2001**

Die schwarze Liste

Wer hätte das gedacht?

SCEA (Sony Computer Entertainment of America) hat eine Liste von US-PlayStation1-Spielen veröffentlicht, die nicht hundertprozentig PS2-kompatibel sind.

Demnach funktionieren einige Titel eine Zeit lang und hängen sich erst nach längerem Spielen auf, während andere Titel wie etwa das von Sony selbst entwickelte *Tomba!* scheinbar überhaupt nicht laufen. Programmiert Sony also nicht nach der eigenen Norm, die ja angeblich eine volle Abwärtskompatibilität garantieren soll?

Nach der Schreckensmeldung haben wird natürlich gleich mal in unserem Archiv gekramt und getestet, inwieweit PAL-Versionen der hier aufgelisteten Spiele betroffen sind. Resultat unserer Stichprobe: Midways *Arcade Party Pak* verrichtet ihren Dienst tadellos.



Und da aller guten Dinge bekanntlich drei sind, dachten wir, probieren wir's mal mit *International Track & Field*. Da nicht auffindbar, musste eben der zweite Teil herhalten. Das Ergebnis: negativ. Das Spiel hängte sich in der Tat noch vor dem 100-Meter-Lauf kommentarlos auf. Welche PAL-Spiele sonst noch Probleme bereiten, werden wir euch nach eingehenden Tests in der nächsten Ausgabe verraten. Solltet ihr selbst ähnliche Entdeckungen gemacht haben, zögert bitte nicht, uns diese mitzuteilen. Wir sind auf eure Mithilfe angewiesen!



▲ *International Track & Field 2* hängt sich stets an dieser Stelle auf.

Fernbedienung stoppt PS2-Titel

Bleiben wir beim Thema: Wie kurz vor Redaktionsschluss bekannt wurde, scheint Sonys neue PlayStation2-18000er-Baureihe, die zur Zeit in Japan inklusive DVD-Fernbedienung ausgeliefert wird, nicht in der Lage zu sein, drei ebenfalls für Europa geplante PS2-Titel abzuspielen. Betroffen sind Konamis Rollenspiel *Reiselied: Ephermal Fantasia*, Idea Factorys *Sky Surfer* und T&E Softs *Golf Paradise*, hierzulande bereits erschienen und besser bekannt als *Swing Away Golf*. Hoffen wir, dass sich Meldungen dieser Art in Zukunft nicht häufen. CS

Nicht PS2-kompatible US-PSone-Spiele:

- Arcade Party Pak
- Greatest Hits: Atari Collection 2
- Fighter Maker
- Final Fantasy Anthology
- International Track & Field
- Judge Dredd
- Monkey Hero
- Mortal Kombat Trilogy
- Tomba!



Bits

Lest, was sich in der Spielebranche in letzter Zeit tat!

VERKEHRTE WELT?
■ Die Gerüchte verdichten sich, dass Acclaim 2001 Segas Arcade- und DC-Spiel *18 Wheeler: American Pro Trucker* für Sonys PlayStation2 auf den Markt bringt. Die Umsetzung selbst soll von Sega höchstpersönlich abgewickelt werden. Über Umsetzungen von *Crazy Taxi* und *Zombie Revenge* wird ebenfalls gemunkelt.

NIGHTMARE CREATURES WERDEN VERFILMT
■ Videospiele zu verfilmen, scheint zur Zeit Trendsport Nummer eins in Hollywood zu sein. Nach *Tomb Raider*, *Final Fantasy* und *Resident Evil* soll nun auch *Nightmare Creatures* zum Leinwand-Blockbuster avancieren. Kalisto Entertainment vergab die Rechte zur Verfilmung des weltweit über 1,5 Millionen Mal verkauften Spiels an die französischen Firmen APG (Artists Production Group) und Le Studio Kanal. Regie führt Ralph Zondag, der maßgeblich an der Produktion von Disneys Kassenschlager Dinosaurier beteiligt war.

SHOOTER-FIEBER AUF PS2
■ Neben dem von Raven entwickelten, auf der *Quake 3 Arena*-Engine basierenden PC-Shooter *Star Trek Voyager: Elite Force* will Majesco in den USA die nicht gerade zimperliche, ebenfalls von Raven ursprünglich für den PC entwickelte Ego-Ballerei *Soldier of Fortune* auf PS2 herausbringen. Auf Konsole umgesetzt werden beide Spiele von Pipe Dream Interactive, die alles daran setzen, so wichtige Features wie einen Vierspieler-Split-Screen-Modus zu implementieren. *Soldier of Fortune* soll im vierten Quartal 2001 erscheinen, der *Elite Force*-Termin steht noch nicht fest. CS



Resident Evil war gestern

Wie Capcom sich nach Code Veronica *selbt übertreffen will.*

Geht es um Prügel- und Survival-Horror-Spiele, konnte Capcom bislang niemand so schnell etwas vormachen. Mit *Onimusha Warlords* wollen die kreativen Japaner nun auch auf PlayStation2 neue Maßstäbe zu setzen.

Onimusha ist japanisch, bedeutet Dämonenkrieger und definiert die Rolle des Gerechtigkeit liebenden Samurai namens Akechi Samanosuke, der im feudalen Japan des 16. Jahrhunderts freiwillig Kopf und Kragen riskiert, um die Schwester des Feldherren Yoshitatsu aus den Fängen des unoten Bösewichts Oda Nobunaga zu retten. Nobunaga, seines Zeichens ebenfalls ein „Warlord", ist im Begriff, seine wachsende Vormachtstellung mit immer neuen, noch brutaleren Eroberungsfeldzügen weiter auszubauen. Nachdem die Armeen des Befehlshabers Yoshimoto Imagawa mit einem Überraschungsangriff überrannt wurden, setzt Nobunaga nun alles daran, das berühmte Schloss von Yoshitatsu zu erobern. Also, schärft noch mal euer Katana-Schwert, bevor ihr euch all dieser Probleme annehmt und tiefrote Spuren im Land der aufgehenden Sonne hinterlasst.

Filreife Produktion

Onimusha ist ohne Zweifel das wohl teuerste Spiel in Capcoms langjähriger Firmengeschichte. Allein für die Musikuntermalung des düsteren Action-Adventures wurde ein 200 Mann starkes Orchester engagiert. Mit der Story beauftragt man keinen geringeren als Entwicklerteam Flagship, die Begründer der *Resident Evil*-Reihe, die momentan außerdem an den neuen *Zelda*-Spielen für GBC tüfteln. Doch damit nicht genug: Für die Motion-Capturing-Animationen der Hauptfigur verpflichtete Capcom Takeshi Kaneshiro, einen prominenten japanischen Schauspieler, der unserem Protagonisten ferner seine Stimme leiht und am Design diverser Bossgegner beteiligt war.

Das Spielprinzip verspricht ein Mix aus actiongeladenen, strategisch angehauchten Schwertkämpfen, trickreichen Puzzles und einem mitreißenden Plot zu werden. Während Claire Redfield mit großkalibrigen Wummen faulige Monster zersiebt, zerteilt Schwertmeister Samanosuke, der später noch durch einen weiblichen Sidekick unterstützt wird, mit rasiermesserscharfen Klingen, einem magischen Dämonen-Schwert und anderem Fernost-Kampfgerät fachgerecht Legionen holzschuhtragender Zombie-Ninjas und ähnliches Gesocks. Thema Waffen: RPG-like sollen diese durch das „Anheften" von drei Kristalltypen (Feuer, Donner und Wind) ständig verbessert werden können. Im späteren Spielverlauf sind die Klunker gar Voraussetzung zur Lösung bestimmter Rätsel.

Die nächste Generation?

Grafisch scheint *Onimusha* die zweite Generation der PS2-Spiele einzuläuten: Charaktermodelle bestehen aus bis zu 10.000 Polygonen (!), echtes Light-Sourcing, dynamische Kameraperspektiven und tolle Hintergründe setzen die Umgebung ins rechte Licht, komplexe Schatten sorgen für Aufsehen und perfekt animierte Zwischensequenzen sollen selbst eingefleischte Filmkritiker zum Schweigen bringen. Und das Beste: Schon in einer der nächsten Ausgaben werden wir euch aller Voraussicht nach einen umfangreichen Import-Test präsentieren können. CS



▲ **Wer meckert, wird gemeuchelt: Nobunagas Zombiearmee geht gnadenlos vor.**



▲ **Die Charaktermodelle und Hintergründe sind peinlich genau ausgearbeitet.**



▲ **Die atemberaubende Intro-Sequenz ist mehr als 5 Minuten lang und heimste auf der Grafikmesse Siggraph 2000 den begehrten „Best of Show Award" sein.**



▲ **Umstellt: In einer solchen Situation solltet ihr von den tödlichen, magischen Fähigkeiten des Dämonenschwerts Gebrauch machen.**



▲ **Plättet ihr fette Gegner wie diesen hier, könnt ihr eure Erfahrung reichlich steigern und so neue Moves erlernen.**



▲ **Samanosuke verfügt standardmäßig über eine horizontale und zwei vertikale Schwertattacken.**







PS2
Onimusha Warlords
- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **Capcom**
- Hersteller: **Capcom (Japan)**
- **geplanter Release: 25.1.2001 (Japan)**



▲ Mausetot: Den Raketenwerferangriff eines Terroristen habt ihr dummerweise genauso wenig wie er überlebt.

▲ Aus der Ego-Perspektive spielt sich *Outtrigger* gleich noch rasanter. Der Radar oben in der Mitte hilft euch Gegner zu lokalisieren.

DC

Outtrigger
- Genre: **Shoot 'em-Up**
- Entwickler: **Soft R&D#2**
- Hersteller: **Sega**

geplanter Release: 2. Quartal 2001

Ballern à la Sega

Das Team, das uns Shenmue, Ferrari F355 und 18 Wheeler bescherte, geht neue Wege.

Buchstäblich Minuten vor Redaktionsschluss schneite uns eine spielbare Demoversion von *Outtrigger* für Dreamcast ins Haus. Grund genug, die eigentlich an dieser Stelle geplante Online-Rubrik auf Halde zu legen.

Outtrigger, ursprünglich ein Spielhallenautomat, ist ein reinrassiger Ego-Shooter, vergleichbar mit *Quake 3 Arena* für DC. Geballert wird entweder alleine oder zu viert übers Internet. Selbstverständlich gibt's eine Vierspieler-Split-Screen-Offline-Option, konzipiert ist *Outtrigger* jedoch primär als Online-Frag-Fest. Spielt ihr alleine (und nur dies war vorerst in der Demo möglich), müsst ihr euch für einen von vier Charakteren entscheiden, die sich in verschiedenen Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Stärke und den zur Verfügung stehenden Waffen unterscheiden.

Letztere sind breit gefächert: Neben tödlichen Lenkraketen, Photonentorpedos, einem Flammenwerfer und einer Sniper-Waffe dürft ihr eure Gegner mit Granaten beschmeißen oder ihnen per Hochleistungs-MG eine Armada Kugeln auf die Schutzkleidung hetzen. Items gibt es ebenfalls zuhauf: Health Packs frischen eure Lebensenergie auf und per Thermo-Vision könnt ihr eure Gegner durch Wände oder Mauern sehen.

Während die ultraschnelle Grafik bereits zur Crème de la Crème auf Dreamcast gezählt werden darf, ist die Tastenbelegung noch etwas ungünstig: Mit dem D-Pad bewegt ihr euch durch die abwechslungsreich gestalteten Level, Umsehen erfolgt mittels dem Analog-Stick. Das Problem: Es ist nahezu ein Ding der Unmöglichkeit, sich zu bewegen und gleichzeitig umzusehen – das wird hoffentlich durch eine vernünftige Maus-Tastatur-Steuerung optimiert. Ansonsten ist unser erster Eindruck hervorragend und lässt auf ein phantastisches Online-Erlebnis hoffen. CS



▲ Hilfreich: Das Item Thermo-Vision erlaubt es euch, Gegner, die sich hinter Wänden verstecken sollten, weiterhin zu sehen – und auf sie zu zielen.



▲ Im Einzelspieler-Modus müsst ihr zahlreiche Aufgaben erfüllen. In diesem Level müsst ihr offensichtlich acht Terroristen ausschalten.



▲ Countdown: Vor jeder Schlacht dürft ihr noch mal kräftig durchatmen.

Der Nebel des Grauens

Konamis Kleinstadt-Horror macht sich auf der PlayStation2 breit.

Wer sagt denn, dass Horror-Spiele nur von Capcom kommen? Mit *Silent Hill* landete Konami einen dicken Treffer, der sich auf der PS2 wiederholen soll. Unerschrocken besuchte unser Japan-Korrespondent Amos Wong das Konami-Hauptquartier, um das kreative Trio Masahiro Ito, Masashi Tsuboyama und Akihiro Imamura zum aktuellen Stand der Dinge zu befragen.

Silent Hill 2 will allen Survival-Horror-Fans einen etwas anderen Schrecken einjagen. Das noch mindestens ein halbes Jahr vom Release entfernte Spiel lässt schon jetzt andere Entwickler-Teams bei Konami erzittern. „Wenn es so wird, wie im Trailer dargestellt, werden wir es vermutlich nicht spielen können", sagt Yutaka Haruki, Produzent des Mech-Strategietitels *Ring of Red*. „Es ist einfach zu gruselig!" lacht er.

Die Vorschau ist tatsächlich so düster wie die Kino-Verwandtschaft von *Silent Hill 2*: Sich windende Schemen schälen sich aus dem Nebel heraus, um den Helden James Sanderland zu begrüßen. Ein kaum noch menschlich zu nennender Körper wird von irgendjemandem – oder von irgendetwas? – über einen schmutzigen Gang geschleift. James Frau liebkost sein Gesicht – nur ist sie schon vor Jahren gestorben.

Wenige Spieler würden bestreiten wollen, dass die dichte Atmosphäre eines Spiels der eines Horrorfilms nicht mindestens ebenbürtig wäre. Wer bekam in *Silent Hill* keine Gänsehaut, als sich eine Tür quietschend öffnete, um den Blick auf einen entstellten, gekreuzigten Körper freizugeben? Oder der nun schon legendäre Sprung des Höllenhundes durch ein Fenster in *Resident Evil*? Als die Intro-Sequenzen auf der PSone immer ausgefeilter und kinoähnlicher wurden, war der einzige Haken, dass die Spielgrafik nicht genauso schick aussah. Doch das soll sich mit der PlayStation2 ändern.

Horror aus dem Osten

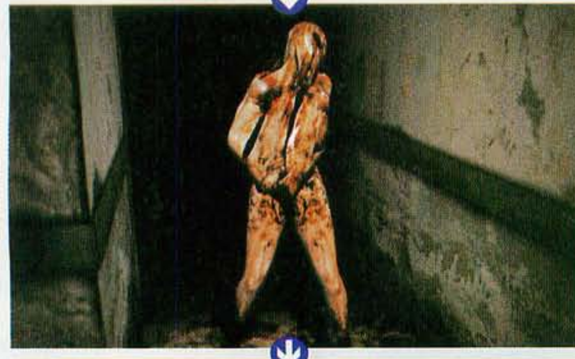
„Das Schlüsselwort ist Realität, bezogen darauf, wie wir diesmal die Leute erschrecken werden", sagt Assistant Director Masashi Tsuboyama. „Mit der verbesserten Grafik sehen die Kreaturen beispielsweise wirklich glitschig und feucht aus. Ihr könnt euch schon allein durch ihr Aussehen vorstellen, wie eklig es wäre, sie zu berühren. Der Nebel, der eine menschenleere Stadt einhüllt, sorgt ebenfalls für eine gruselige und unheilschwangere Atmosphäre."

Silent Hill, der Name dieser Stadt, wird die einzige erzähltechnische Verbindung zum Vorgänger sein. Zwar soll nach Director Akihiro Imamura die Grundstruktur des Spiels mit Gegenständen wie dem Radio und einigen Waffen gleich bleiben, doch es soll weder Gastauftritte von bekannten Personen aus dem ersten Teil geben, noch sollen gleiche Orte wie etwa die Schule wieder auftauchen. „Vielleicht beschleicht euch beim Umherlaufen das Gefühl, dass die Ereignisse des ersten Teils sich in der Nähe abgespielt haben, aber alles andere wird sich davon unterscheiden", so Imamura.

Chefdesigner Masahiro Ito fügt hinzu, dass die Stadt wie eine in den USA aussehen mag, „doch die Furcht, die man im Spiel erfahren wird, ist definitiv japanisch." Denn: Das Trio zählt zwar David Lynch, den Meister des Surrealen, und den Künstler Francis Bacon auf, wenn es um einflussreiche Personen geht, doch









▲ **„Ich möchte die Monster nicht über ihr Erscheinungsbild, sondern über ihre Bewegungen definieren." -Masahiro Ito, Chefdesigner, über die Erschaffung besonders gruseliger Unholde.**



▲ **Trio infernale: Masahiro Ito kümmert sich um das Design, Director Akihiro Imamura und Assistant Director Masashi Tsuboyama koordinieren die Entwicklung. (von links nach rechts)**



▲ Ein klassisches Horror-Element wird in *Silent Hill 2* nicht fehlen: der Nebel.



▲ Restarant? Das „u" wurde wohl von düsteren Mächten gestohlen.



▲ Drei Japaner ohne Kontrabass – die saßen auf der Couch, und erzählten uns was. Da kam die Polizei – ja, was ist denn das? Drei Japaner ohne Kontrabass.

die Wurzeln liegen offensichtlich in der klassischen, japanischen Horror-Literatur, geschrieben von Autoren wie Kobo Abe und Seishi Yokomizo.

Ito vergleicht die Unterschiede zwischen östlichen und westlichen „Erschreck-Taktiken" mit einem der populärsten Sportarten in Japan – Baseball: „Ich glaube, im Westen wird direkter gespielt. Optisch bekommt man unmittelbar 100 Prozent der Angst zu sehen. Das wäre beim Baseball ein Strike Ball genau in die Mitte. Beim japanischen Horror arbeitet die Angst nicht notwendigerweise nur mit dem Bild, sondern auch mit anderen Mitteln. Eher wie ein Curve Ball, der auf einem kleinen Umweg zum gleichen Ziel kommt."

Mehr Horror – weniger Action

Das Team will die Philosophie von *Silent Hill* ausbauen, eine andere Spielerfahrung als die Fülle von Survival-Horror-Titeln bieten, die derzeit den Markt überschwemmen. Und selbst der erste Teil bleibt von Itos Kritik nicht verschont: „Wenn ihr euch ein Spiel wie *Resident Evil* und Konsorten – *Silent Hill* eingeschlossen – anseht, handelt es sich primär um Kreaturen, die man trifft und sofort umnietet", sagt er. „Mehr als um den Horror geht es um die Aufregung und den Spaß, gegen diverse Feinde zu kämpfen – und das rund 70 Prozent der Spielzeit lang. Das wollen wir für *Silent Hill 2* gerade nicht – und deswegen ändern wir so viel am Spiel. Es ist nicht die Grafik allein, wir wollen, dass sich die Spieler in der wirklich unheimlichen Situation unwohl fühlen und sie mental erschrecken, nicht nur optisch."

Das Trio ist jedoch wortkarg, wenn es darum geht, wie sie das erreichen wollen. „Wir haben definitiv einen Plan, nach dem wir uns richten", sagt Imamura, „doch wir können darüber nicht reden, weil es das Spiel verderben würde." Eins ist auf jeden Fall klar: Die Gegner haben sich deutlich geändert. Ito arbeitete schon an den Kreaturen des ersten Teils und meint rückblickend: „Das waren alles typische Figuren eines Horror-Titels. Sie haben Tentakel und ähnliches Zeug, ich schätze, das sind *die* amerikanischen Monster, die uns erschrecken."

Der kleine Horrorladen

Der Stammbaum der meisten Monster in Horror-Spielen lässt sich auf Gestaltwandler wie in John Carpenters The Thing (1982) zurückführen – passenderweise arbeitet Konami mit Universal Interactive an einer spielerischen Umsetzung des Klassikers. Das revolutionäre Design dieser Unholde beeinflusste viele US-Produktionen, aber auch japanische Anime. Ein Beispiel dafür wäre Yoshiaki Kawajiri's Wicked City.

„Ich möchte die Monster nicht über ihr Erscheinungsbild, sondern über ihre Bewegungen definieren", sagt Ito und fügt hinzu, dass ihn momentan primär klassische japanische Horror-Techniken beeinflussen. „Das Zusammenziehen, Anspannen und Zucken ihrer Körper – genau so soll herüberkommen, was für Wesen sie sind."

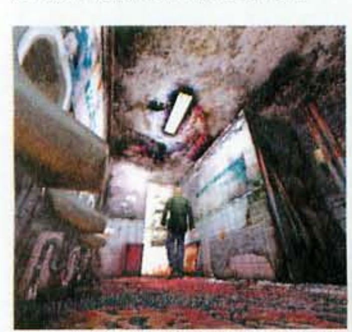
Interessanterweise gibt es auch in Japan eine Art Bundesprüfstelle, das so genannte Censorship Board, das bereits ein paar Einsprüche gegen den bislang ausgedachten Albtraum vom Stapel gelassen hat. Imamura ist sich seiner Verantwortung und der Notwendigkeit von Grenzen bewusst, doch gleichzeitig wehrt er sich gegen Beschränkungen seiner Arbeit. „Es ist ein innerer Kampf, wie sehr ich etwas machen möchte und gleichzeitig muss ich an die Gesellschaft denken und sagen: Das sollte ich vielleicht besser bleiben lassen", sagt er. „Doch selbst, wenn ich mir Grenzen setze, könnten die hinter denen des Censorship Boards liegen. Natürlich unterstützen wir keine Gewalt. Wir wollen auf unterschiedliche Weisen Schrecken ohne brutale Mittel erzeugen. Doch dies ist ein Spiel. Es gibt Monster. Man wird ihnen gegenüberstehen und gegen sie kämpfen müssen und darum wird auch Blut fließen. Wir wollen nicht die Realität der Spielwelt zerstören."

Die Zukunft des Horrors

Ohne die Fähigkeiten der PlayStation2 könnten etliche Schreckensbilder nicht umgesetzt werden, doch Imamura betont, dass die Konsole nicht allmächtig ist. Nach seinen Worten ist es eine Frage der Balance: „Man kann eine Sache machen, doch dafür muss man eine andere zurückfahren. Im ersten Teil benutzten wir den Nebel, um Dinge zu verbergen, weil wir so viele andere Dinge gleichzeitig darstellen wollten. Selbst bei der PS2 nutzen wir ähnliche Techniken, weil wir nicht all ihre Rechenkraft auf eine bestimmte Sache konzentrieren können."

Tsuboyama führt ein Beispiel an: „Wenn eine Person in jede Richtung schießt, heißt das, dass alle gläsernen Objekte in der Umgebung zerspringen müssen? Die Antwort wäre ein ‚Nein', weil eine hundertprozentig physikalisch realistische Spielwelt allein bereits die gesamte CPU-Leistung verschlingen würde." Doch er fügt schnell hinzu, dass „die Konsole viel leistungsfähiger ist und daher sehen der Nebel und die Lichteffekte wesentlich besser aus." Nach seinen Worten soll der Nebel buchstäblich lebendig sein und Objekte einhüllen, während Schatten wechseln und in Echtzeit ihre Form verändern.

Die drei Entwickler sind noch überfragt, wenn es um die Zukunft der Serie geht. „Ich persönlich habe keine Ahnung, was mit *Silent Hill 3* und darüber hinaus passieren wird", sagt Tsuboyama. „Alles, was mir eingefallen ist, packe ich in dieses Spiel." Imamura gibt zu, gelegentlich an *Silent Hill 3* zu denken, doch noch gibt es keine Details: „Ich kümmere mich darum, wenn dieses Spiel fertig ist." Ito gibt grinsend seinen Kommentar dazu ab, wie sich *Silent Hill* zu einem Online-Spiel für Pärchen wandeln könnte: „Es wäre doch lustig, wenn die Frau den weiblichen Charakter und der Mann das Monster kontrollieren könnte. Ob sich die beiden dann mit aller Kraft bekämpfen oder sich nur Kratzer zufügen, wäre ein Barometer dafür, wie viel Liebe er oder sie für den Partner empfindet." **Amos Wong/RA**



▲ Schräge Perspektiven: Diese Kameraeinstellung sorgt für Spannung.



▲ Texturen und Lichteffekte auf Wand und Fußboden verdeutlichen plastisch den zerfallenen Zustand dieses Hauses.



▲ Mimik und Haare des James Sanderland sollen nicht weniger realistisch wie die restliche Umgebung sein.

Heute wirst du sterben.

Schön langsam nähert sich das Zeitreise-Adventure* Shadow of Memories *seiner Fertigstellung. Wir durften schon mal einen Blick darauf riskieren.

Stellt euch vor, ihr wüsstet, dass ihr in wenigen Stunden sterbt. Ihr könntet euch also auf euer Ableben vorbereiten. Was würdet ihr tun? Würdet ihr versuchen, in der kurzen euch noch verbleibenden Zeitspanne das Beste aus eurem Leben herauszuholen? Ein letzter, tiefer Atemzug. Jede einzelne Faser eures Körpers fühlen. Die letzten Eindrücke. Eine Stadt. Menschen. Stimmengewirr. Die Sonne auf eurer Haut. Würdet ihr die Zeit nutzen, um einige immer wieder verschobene Dinge zu regeln? Geliebte Menschen zu treffen? Würdet ihr versuchen, euren Tod zu verhindern?

Eine Frage, die wohl berechtigt ist. Eine Frage, über die man sich stundenlang den Kopf zerbrechen kann. Eine Frage, die sich Eike Kusch nie stellte. Der wurde nämlich einfach so, ohne Vorwarnung und ohne ersichtlichen Grund umgebracht. Hinterrücks erstochen und in der Gosse liegen gelassen. Und wie er so dalag, auf der Straße, mit einer klaffenden Wunde im Rücken, da dachte er sich wohl: „Das hat nun aber wirklich niemand ahnen können." Und dann starb er. Doch manchmal, in ganz seltenen Fällen, geschieht etwas so Schreckliches, dass die Seele eines Menschen nicht ruhen kann und rastlos zwischen den Dimensionen umherzieht. Dann bekommt diese Seele eine zweite Chance, um den Verlauf der Geschichte zu ändern.

Zeitreisen sind eigentlich unmöglich ...

So wacht Eike kurz darauf in einer seltsamen Zwischendimension auf, und wird von einer unbekannten Stimme über die eben geschehenen Dinge informiert. Eike ist einer der Glücklichen, der eine zweite Chance bekommt. Eike darf versuchen, seinen Tod zu verhindern. Warum allerdings gerade er so ein Auserwählter sein darf, das verrät ihm die Stimme, die sich später als Homunculus vorstellt, nicht. Warum gerade er so wichtig ist, warum Homunculus von ihm fordert, dass er den mysteriösen Stein der Weisen findet, und warum er immer wieder Opfer heimtückischer Mordanschläge wird – das müsst ihr schon selber herausfinden. Ausgestattet lediglich mit einer geheimnisvollen Apparatur, dem sogenannten Digipad (wohingegen wir den Analog-Stick bevorzugen), seid ihr nun in der Lage, die für den normalen Menschen lineare Zeitebene zu verlassen und in die Vergangenheit zu reisen, um eure Ermordung zu verhindern.

... denn die Zeit ist kein Ort. Also kann man gar nicht dorthin reisen.

Shadow of Memories, ursprünglich unter dem Titel *Day & Night of the Walpurgis* entwickelt, basiert wie kaum ein anderes Adventure auf einer unheimlich dichten, bis ins kleinste Detail ausgearbeiteten Story. Um nun die zumindest für euch mit äußerst unangenehmen Folgen verbundenen Geschehnisse zu euren Gunsten abzuändern, könnt ihr Eike völlig frei durch die deutsche Kleinstadt „Lebensbaum" (ahem) steuern, deren Design absolut verblüffend gelungen ist.

Wer von euch schon einmal durch eine gut erhaltene Altstadt wie die von Regensburg oder Nürnberg gewandert ist, wird viele Parallelen im Baustil erkennen – Konamis Designer leisteten zumindest in diesem Punkt überragende Arbeit. Bis ins kleinste Detail den Original-Bauwerken nachempfundene



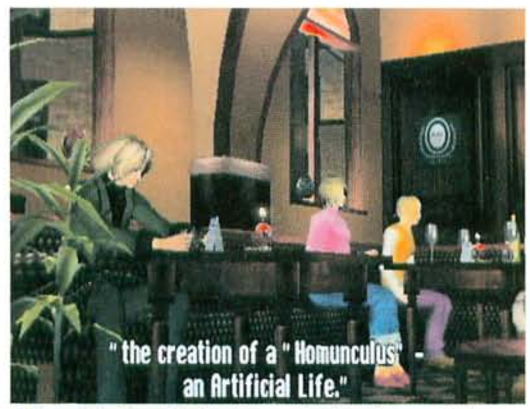
▲ Ihr wollt den Brand vereiteln? Für Zeitreisende eine der leichteren Übungen.



▲ Toller Effekt: Wenn ihr in die Vergangenheit reist, wird die Umgebung des 19. Jahrhunderts schwarzweiß, die des Mittelalters in Brauntönen dargestellt.



▲ In bekannter Adventure-Manier müssen diverse Items sinnvoll eingesetzt werden. Leider finden sich diese Aktionen viel zu selten.



▲ Hey – Eike! Lass dir das Essen gut schmecken – es ist vergiftet. Wir sehen uns bei Homunculus wieder ...



▲ Lob an die Grafiker! Lebensbaum sieht einer deutschen Altstadt zum Verwechseln ähnlich.



▲ Jeder Zeitsprung wird durch eine nette Sequenz in Szene gesetzt. Leider verlieren wir unsere Mitreisenden kurz nach der Landung im Mittelalter.



▲ Dank der Karte checkt ihr sofort, wo ihr euch gerade befindet.

Texturen, realistische Schattenwürfe, verschiedene Wetterbedingungen von Schneesturm bis Regenschauer, sowie wechselnde Tageszeiten sorgen für tiefgehende Atmosphäre und eine an *Shenmue* heranreichende Spielerfahrung. Die oft sehr bedrückende Stimmung wird durch den unterschwelligen, manchmal unheimlichen, manchmal depressiven Soundtrack bestens untermalt.

Durch einen Riss im Quantenschaum könnte man jedoch ...

Doch was ist jetzt eigentlich zu tun? Erstmal ist Nachforschen angesagt. Ihr quatscht ausgiebig mit den selbst für eine Kleinstadt lachhaft wenigen Einwohnern (da musste man wohl doch die Handbremse ziehen und Performance sparen) und holt euch Hinweise zu den für euch abwendbaren Ereignissen. Ihr sammelt in alter Adventure-Tradition verschiedene Items ein, die ihr an anderer Stelle – beziehungsweise anderer Zeit, denn der Ort ändert sich ja nie – wieder einsetzt.



▲ Die Rolle, die Homunculus in der ganzen Geschichte übernimmt, bleibt lange Zeit unklar.

Und da kommen die Zeitreisen ins Spiel: Sobald es euch gelungen ist, die Zeitlinie zu verändern, hat dies enorme Auswirkungen auf die Zukunft. Also müsst ihr flüchten, um nicht zu sterben und reist zwischen Mittelalter, dem 18. Jahrhundert und verschiedenen Versionen der Gegenwart hin und her. Doch was ihr auch tut – ihr werdet immer sterben. Ob ihr nun erstochen, erschossen, vergiftet, erschlagen oder von einem Auto überfahren werdet – ancheinend seid ihr so wichtig, dass ihr unbedingt aus dem Weg geräumt werden müsst. Und dann werdet ihr auch immer wieder von Homunculus aufgesucht, dessen Rolle in dem ganzen Stück euch erst sehr langsam bewusst wird.

... in andere Dimensionen reisen, die zu einer anderen Zeit existieren.

Wie gesagt, uns sind bis dato nur wenige Spiele untergekommen, die einen so intensiv in ihren Bann zogen, dass man seine Umwelt komplett vergisst. Leerläufe gibt es dabei keine – ständig passiert irgendetwas, ständig ist etwas zu tun, immer wieder warten neue Anforderungen auf euch. Und das ist dann auch die Crux bei der ganzen Sache: *Shadow of Memories* stellt bis jetzt im Grunde genommen „nur" ein versoftetes Buch dar, in dem eure Aktionsmöglichkeiten auf ein Minimum reduziert sind.

Denn wann immer irgendetwas Wichtiges geschieht, wird dies durch eine zugegebenermaßen gelungene Zwischensequenz dargestellt – stets hat man das Gefühl, sich von einem Dialog zum nächsten zu hangeln und Orte zu suchen, an denen wieder etwas passiert, wodurch sich die Geschichte weiterentwickelt. Bis auf die massigen Dialoge sind Adventure-Elemente rar gesät, Freiheit im Spielverlauf suchten wir vergebens. Hoffentlich wird sich dies im fertigen Endprodukt noch zum Besseren wenden, denn das Potential, das in Shadow of Memories liegt, ist so groß wie in kaum einem anderen Spiel. CD


PS2
Shadow of Memories
- Genre: **Adventure**
- Entwickler: **Konami**
- Hersteller: **Konami**

geplanter Release: 1. Quartal 2001





▲ Einmal versteckt sich euer Mörder hinter einem Baum und schießt euch in den Kopf. Was macht der gewiefte Zeitreisende? Er spricht in der Vergangenheit mit dem Typen, der den Baum gepflanzt hat, und überredet ihn, stattdessen ein Blumenbeet anzulegen, damit sich euer Mörder nicht mehr verstecken kann.

Der Tod ist erst der Anfang

Konamis Faust-inspiriertes Shadow of Memories schlägt neue Adventure-Wege ein.

Auf den vorigen zwei Seiten konntet ihr unsere ersten Eindrücke von *Shadows of Memories* lesen – doch wie kommt ein Spiele-Designer auf so schräge Ideen wie den Hauptdarsteller Eike Kusch schon zu Beginn sterben zu lassen? Wir schickten unseren Japan-Korrespondenten Amos Wong ins japanische Konami-Hauptquartier, wo er Junko Kawano traf, ihres Zeichens Director des Spiels. Europaexklusiv hier sein Bericht.

„Es geht hauptsächlich um das Lösen von Rätseln", kommentiert Kawano das Gameplay. „Es gibt keine Mann-gegen-Mann-Kämpfe." Macht auch nichts, denn als Zeitreisender trifft man genug interessante Leute, etwa einige Vorfahren der Hauptpersonen. „Wir haben ihre Gesichter absichtlich identisch gestaltet, damit die Spieler sofort verstehen, wen sie vor sich haben", sagt Kawano, und fügt mit einem Lachen hinzu: „Wenn es einen nervigen Charakter in der Gegenwart gibt, stehen die Chancen nicht schlecht, dass so etwas in den Genen liegt."

Das europäische Szenario liegt in *Shadows* literarischen Einflüssen begründet. „Das Leitmotiv des Spiels ist Faust: Ich wollte eine Umgebung mit einer historisch ähnlichen Atmosphäre", so Kawano. Wer von euch in der Schule aufgepasst hat, erinnert sich an Faust: Ein wissenssüchtiger Doktor schließt einen Pakt mit dem Teufel – er verkauft ihm seine Seele, um Wissen und Macht zu erlangen. Die wohl bekannteste Fassung der Geschichte ist Johann Wolfgang von Goethes Faust (1808), doch auch heute noch schwappen Elemente des Klassikers etwa in Kinofilme wie Alan Parkers Angel Heart (1987).



▲ **„Ich wollte ursprünglich gar kein Zeitreise-Spiel." – Junko Kawano, Director von *Shadow of Memories*, hebt die Frauenquote bei Konami.**

„Ich wollte ursprünglich gar kein Zeitreise-Spiel", fügt Kawano hinzu, „sondern nur eins, das ein historisches Flair verbreitet, welches ich mit der Gegenwart verbinden könnte." Junko Kawano überlegte zuerst, Reinkarnation als Stilmittel ins Spiel einzubauen, entschloss sich dann aber doch für einen direkteren Weg, die verschiedenen Epochen zu besichtigen: die Zeitreise. Bei allen Überlegungen war ihr eins jedoch extrem wichtig: „Ich wollte den typischen Stil der 3D-Horror-Spiele auf alle Fälle vermeiden."

Deutschlandreise

Zwei Reisen nach Deutschland und viele Besuche in Reisebüros waren notwendig, um die Umgebung, die Geschichte und die historischen Ereignisse perfekt hinzubekommen. „Wir wollten das Spiel beispielsweise nicht während eines Krieges ansiedeln, weil es ja in einer fiktiven Stadt spielt, die im Krieg gar keine Rolle gespielt hat", erklärt Junko. „Es handelt sich bei Lebensbaum auch nicht um eine exakte Kopie einer deutschen Stadt, auch wenn die Atmosphäre sehr ähnlich ist."



Das ursprünglich für die PSone geplante Spiel erscheint nun für die PlayStation2. Dieser Wechsel brachte einige Vorteile mit sich: Kawano ist besonders stolz über das Ausdrucksvermögen und das „Schauspieltalent" der Figuren, die beide komplett in Echtzeit ablaufen. „Das ist definitiv etwas, was nur auf der PS2 möglich ist. Die Herausforderung war, allen Charakteren ganz eigene Verhaltensmuster und Bewegungen zu verpassen. Ein Beispiel: Wenn die Person, die Eike das Digipad gibt, grinst, geht seine rechte Augenbraue nach oben. Wir wollten alle Handlungsträger sehr individuell gestalten, also habe ich sichergestellt, dass jeder, der für einen Charakter verantwortlich ist, ihm oder ihr solche kleinen Eigenheiten verpasst."

Zeitparadoxa

Was ist besonders wichtig, wenn man ein Zeitreise-Abenteuer erschafft, das die Spieler immer wieder gespannt auf den Fortgang machen soll? Junko Kawanos Antwort: „Das Wichtigste ist eine fantastische Geschichte gleich zu Beginn des Spiels. Durch das Element der Zeitreisen kommen jede Menge Paradoxa und Merkwürdigkeiten dazu, die die Story eigentlich zerstören würden – manche Dinge ergeben plötzlich keinen Sinn mehr."

Auf den Story-Verlauf angesprochen, wird Kawano einsilbig, *meint* aber, dass Held Eike selbst alle Puzzleteile sammelt und zu einem großen Ganzen zusammenfügt. „Es ist keine feste, vorgegebene Geschichte, Eike schreibt sie praktisch während des Spiels selbst. Durch die Zeitreisen in die Vergangenheit, das Lösen von Aufgaben und die Rückkehr in die Gegenwart wird er herausfinden, warum die Gegenwart so ist, wie sie ist."

Der Name des Spiels regt auf alle Fälle die Fantasie an: *Shadow of Memories* ist schon die fünfte Fassung. Der ursprüngliche Titel sollte *Walpurgis Nacht* sein, ein aus Faust entliehener Begriff, der auf düstere Ereignisse hindeutet: Ein Fest, bei dem Teufel und Dämonen zusammenkommen, um zu feiern. Dürfen wir also annehmen, dass später im Spiel auch jede Menge unheimliche, übernatürliche Dinge geschehen? „Es ist alles drin", antwortet Kawano mit einem geheimnisvollen Lächeln.

Amos Wong/RA



▲ **Das haben wir doch immer schon gewusst: Rauchen ist ungesund.**

ENDLICH!
DAS SPIEL ZUR SHOW!

Für PC und PlayStation.

WER WIRD

MILLIONÄR

WER WIRD

Beweisen Sie Ihr Wissen.
Jetzt mit dem brandaktuellen Spiel zur beliebten TV-Game Show.









www.eidos.com





Abgerechnet wird zum Schluss

Hunderte von Spielen wanderten im Jahr 2000 durch das VG-Testlabor. Welche haben einen besonders nachhaltigen Eindruck auf uns gemacht? Und was hat uns sonst noch dieses Jahr gefallen?

Verrückte Zeitschriften-Welt: Ihr lest diese Zeilen im Januar, wir schreiben bereits im Dezember daran und auf dem Titel steht 2/2001. Doch ganz tief durchatmen, so schwer ist das alles nun doch nicht – wir küren Ende 2000 schlicht und ergreifend die Spiele des Jahres.

Und nicht nur die: Wir vergeben außerdem Sonderpreise für besondere Verdienste wie beste Grafik, bester Sound und natürlich auch den größten Schrott des Jahres. Dabei berücksichtigen wir alle Spiele, die in den Heften 2/2000 bis 1/2001 getestet wurden – aus produktionstechnischen Gründen trägt jede Ausgabe ja schon die Zahl des Folgemonats.

Etwas klarer wird's wieder bei unserem Jahresinhalt, den ihr zum praktischen Heraustrennen in der Mitte des Heftes findet. Er umfasst bis auf kleine News-Schnipsel alle Artikel der Ausgaben 1 bis 12/2000. Solltet ihr einen bestimmten Tipp oder einen Cheat suchen, hilft euch unsere Tipps-&-Tricks-Liste, die gleich hinter dem zweiten und letzten Teil der *Majora's Mask*-Lösung auf Kundschaft wartet.

Bei der Wahl des besten Spiels schlugen die Emotionen dieses Jahr hohe Wellen: In der ersten Redaktions-Sitzung gab es wie bei der letzten US-Präsidentenwahl keinen klaren Sieger, erst vier Tage später stand der endgültige Gewinner fest. Gewinnen könnt auch ihr, indem ihr an der Verlosung ab Seite 34 teilnehmt – nennt uns euer Spiel des Jahres und gewinnt Preise im Wert von über 10.000 Mark. RA

Das Cover des Jahres

An kaum einer Seite bastelt unsere emsige Layout-Abteilung jeden Monat so lange herum wie am Titelbild. Schließlich ist das das Erste, was ihr von der Video Games zu Gesicht bekommt. Jetzt möchten wir von euch wissen: Welches Titelbild gefällt euch am besten? Schaut euch mal unseren Rückblick ab Seite 30 an, dort sind alle Cover-Motive noch einmal einträchtig versammelt. Schreibt uns euren Monats-Favoriten auf eine Postkarte und schickt die an den Future Verlag, Redaktion Video Games, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München. Eine E-Mail an roland.austinat@future-verlag.de erfüllt ihren Zweck natürlich auch. Und wenn ihr eins von drei Video-Games-Jahresabos gewinnen wollt, solltet ihr eure Adresse auch nicht vergessen. Einsendeschluss ist der 3.2.2001, der Rechtsweg und Mitarbeiter des Future-Verlags und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Das war 2000

Trends 2000

Der Trend des Jahres: Die Sequel-Mania regiert. Bis auf die Sparte Musik-Spiele finden sich selbst in unseren Genre-Kategorien immer wieder Nachfolger bekannt-beliebter Hits. Trotzdem sind solche oft lieblos ausgespuckten Titel nicht automatisch Anwärter auf die jeweiligen Siegertreppchen – wir bevorzugen immer noch originelle Spielideen.

Dreamcast-Besitzer hatten es 2000 in dieser Hinsicht besonders gut: Für keine andere Konsole erschienen so viele kreative, außergewöhnliche und faszinierende Spiele. Jammerschade nur, dass Segas Marketing-Abteilung aus dieser Tatsache kein Kapital schlagen konnte, sondern sich stattdessen auf wirre Kampagnen wie die berühmt-berüchtigten „Sechs Milliarden Mitspieler"-Fernsehspots verlegte. Davon mal abgesehen, dass es weltweit gar nicht so viele Telefonanschlüsse gibt, sind auch keine sechs Milliarden Konsolen im Umlauf. Und selbst in manchen Industrieländern klappte die Online-Geschichte anfangs noch nicht so ganz: Lasst Segas Marketing-Chef mal nach Österreich kommen ... inzwischen sollen Daxers Ahnen auch online sein.

Indes startete die PlayStation2 mit viel Tamtam und wenig innovativen Spielen. Hoffen wir, dass die Entwickler sich im nächsten Jahr zu gleichen Teilen auf schicke Grafik und hohen Spielwitz konzentrieren.



Jet Set Radio

Wie erwartet, hat es uns die Crème de la Crème der Top-Hits nicht leicht gemacht, den absoluten Spitzenreiter zu küren. Doch Innovation soll belohnt werden, und so haben wir uns, fast perfekten Survival Horror in *Resident Evil: Code Veronica* hin, den Namco-Killer *Dead or Alive 2* oder die Ego-Shooter-Offenbarung *Perfect Dark* her, für Segas fulminantes *Jet Set Radio* entschieden.

Die unglaublich stylische Mischung aus Tony Hawkschem Stunt-Gameplay mit coolen Graffiti-Aktionen, untermalt vom besten Soundtrack des Jahres, verdient unseren höchsten Respekt. Ein weiterer Grund ist die erstmals eingesetzte Cell-Shading-Technik, die den 3D-Charakteren zu – bis dato nicht machbar gehaltenen – Cartoon-Looks und -Animationen verhalf. Auf einem Treppengeländer entlang grinden, von dort mit einem Spin-Salto auf den Zaun springen, an der anliegenden Wand ein fettes Graffito sprayen, bevor die Cops kommen und mit einem Supersatz auf dem Häuserdach verschwinden – that's Gameplay!

Legendär auch die Schlachten mit den verschiedenen Gangs, denen man in selbstmörderischer Weise mit dem Messer zwischen den Zähnen hinterher hetzte, um das eigene Tag auf deren Rücken zu verewigen. Kurzum: Wer ein Dreamcast besitzt oder sich eines zulegen möchte, kommt unter keinen Umständen an *Jet Set Radio* vorbei – so muss ein 128-Bit-Spiel aussehen! RK

Willkommen, 2001!

Lust aufs neue Jahr machten Microsofts Xbox-Enthüllungen: Der Software-Riese aus Redmond, USA, macht ernst und hat ein Marketing-Budget von über einer Milliarde Mark für den Konsolen-Launch im Herbst reserviert. Mal sehen, was bis dahin von den vollmundigen technischen Details in die Tat umgesetzt worden ist – und wie es spieltechnisch aussehen wird. Nintendos GameCube und GameBoy Advance werden mehr als nur ein Wörtchen mitzureden haben. Schließlich gibt's bei keinem anderen Hersteller so viele Hits unter den veröffentlichten Spielen. Ob sich die Gerüchte bestätigen werden, dass Sega nur noch auf dem Software-Markt aktiv sein und das Konsolen-Geschäft ganz einstellen wird? Wir leben in spannenden Zeiten ...



Das beste Action-Spiel

1. Metal Slug 3
(SNK, Neo Geo, 92 Prozent in VG 8/2000)
2. Silent Bomber
(Virgin, PS, 86 Prozent in VG 8/2000)
3. Dino Crisis 2
(Virgin, PS, 88 Prozent in VG 12/2000)

Ein altbackenes Pixel-Jump'n'Shoot als Nonplusultra auf den Action-Thron setzen - ja haben denn alle von der VG ein Abo auf Hamburger made in England? Wer so denkt, hat mit Sicherheit kein Neo Geo und ist bestimmt der Meinung, Bitmap-Grafiken wären ein Relikt aus längst vergangenen 16-Bit-Tagen. Wirklich schade. Denn demjenigen entgeht mit der Schlacht der Slugs gegen General Morden und seine Alien-Gang ein äußerst liebevoll gezeichnetes Sprite- und Action-Feuerwerk mit traumhaften 2D-Animationen, grotesken Super-Bossen, vielen Abzweigungen, den besten 2D-Explosionen überhaupt, der finalen Super-Stage und abgefahrenen Slug-Vehikeln, wie es die Konsolen-Welt noch nie gesehen hat und wohl nie wieder sehen wird. Einzig und allein der horrende Preis (mittlerweile in vierstelligen Regionen), der sich aus der Rarität des Spiels ergibt, hält den Genre-Fan vom Kauf ab. Dagegen müssen sich auch das innovative Bombenleger-Gameplay eines *Silent Bomber* und der runderneuerte Action-Touch im Survival-Horror-Sequel *Dino Crisis 2* geschlagen geben. Allerdings kosten die im Gegenzug nicht mal ein Zehntel dessen, was für *Metal Slug 3* verlangt und bezahlt wird. RK



Das beste Action-Adventure

1. Resident Evil: Code Veronica
(Eidos, DC, 93 Prozent in VG 7/2000)
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
(Nintendo, N64, 91 Prozent in VG 12/00)
3. MDK 2
(Virgin, DC, 91 Prozent in VG 6/2000)

Das war eine knifflige Entscheidung: Der subtile Adventure-Charme eines gepflegten Zelda-Abenteuers gegen das brachiale 128-Bit-Zombie-Flair des eindeutig besten *Resident Evil*, das es je gab. Den Ausschlag für das nahezu perfekte Horror-Erlebnis *Code Veronica* gaben schließlich die exzellent herausgearbeiteten, diabolischen Charaktere, eine packende Storyline, feinste Dreamcast-Optik und der beklemmende Schocker-Soundtrack. Mit Zelda mag man zwar länger beschäftigt und ebenso gut unterhalten werden, den überflüssigen Leerlauf hat Capcom bei seinem Meisterwerk jedoch so gering wie möglich gehalten. Dazu kommt noch eines der besten Intros, die je auf einer Konsole zu sehen waren und ein gelungenes Bonus-Spiel. Dagegen muss die PS2 mit *Onimusha*, *Devil May Cry* oder *Silent Hill 2* erst mal ankommen! Kurzum: An diesem Action-Adventure-Kracher des Jahres kommt niemand vorbei - ein echter Kaufgrund für Dreamcast. Abseits des Spitzenduells belegte die Dreamcast-Version des abgedrehten *MDK 2* mit seinen herrlich schrägen Helden und Gegnern einen guten dritten Platz. RK



Das beste Action-Sportspiel

1. Virtua Tennis
(Sega, DC, 84 Prozent in VG 9/2000)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
(Activision, DC, 94 Prozent in VG 1/2001)
3. SSX
(Electronic Arts, PS2, 86 Prozent in VG 12/2000)

Tja, dass an erster Stelle ausgerechnet ein Tennis-Spiel stehen würde, hätten wir auch nicht für möglich gehalten. Ist doch dieser Rasensport nicht unbedingt für besonders gelungene Umsetzungen bekannt. Doch wenn man einen Blick darauf wirft, mit was sich unsere Redakteure immer wieder am liebsten die Zeit vertreiben, dann kann es in dieser Kategorie nur *Virtua Tennis* als Gewinner geben. Ralph, wie kriegen dich noch ... Knapp verfolgt wird der Kampf um den gelben Filzball von Tony Hawks zweitem Auftritt, der seinerzeit quasi ein neues Genre geschaffen und eine Unmenge eher schlechterer Nachahmer auf den Plan gerufen hat. Doch nach wie vor ist dieser Skateboard-Titel eines der unterhaltsamsten Sportspiele überhaupt und verbindet in perfekter Weise anspruchsvolles Gameplay mit witzigen Einfällen. Da der zweite Teil mehr bietet als der erste und die DC-Umsetzung optisch etwas schöner anzusehen ist, gebührt somit auch ihr der zweite Platz. Von den technischen Möglichkeiten der PS2 hingegen profitiert ganz eindeutig *SSX*. Schnell, wild und bunt. So stellt man sich ein Arcade-Spektakel der neusten Generation vor. AB



Das beste Beat'em-Up



1. Dead or Alive 2
(Acclaim, DC, 89 Prozent in VG 10/2000)
2. Garou - Mark of the Wolves
(SNK, Neo Geo, 86 Prozent in VG 6/2000)
3. Capcom vs. SNK
(Virgin, DC, 84 Prozent in VG 12/2000)

Eigentlich ist es ja eine Glaubensfrage, ob man sich mehr zu den 2D-Fightern - die nun vor allem von Capcom am Leben gehalten werden - oder den 3D-Beat'em-Ups hingezogen fühlt. Abgesehen davon bietet jeder der drei Preisträger exzellenten Spielspaß: *Capcom vs. SNK* mit dem lang erwarteten Kampf der Titanen, der einsame Neo-Geo-Krieger *Garou* mit umwerfenden 2D-Animationen und *Dead or Alive 2* mit seinem unnachahmlichen Konter-Gameplay. Wenn das Gameplay wirklich ausgezeichnet ist, die Optik dem Namco-Platzhirsch *Soul Calibur* die Schau stiehlt und nebenbei auch noch perfektes Tag-Team-Gameplay geboten wird, welches ja angeblich der Kaufgrund für *Tekken TT* war, so sollte das für uns Grund genug sein, *DoA 2* auf Platz eins zu hieven. Aufgrund der wesentlich schöneren Animationen schob *Garou* den Kampf der Hersteller auf Platz drei. Der wiederum setzte sich aufgrund der interessanteren Thematik um Haaresbreite gegen *Street Fighter III 3rd Strike* durch, dass sich diesmal genau wie andere Genre-Stars (*Tekken TT*, *Power Stone 2*, *KoF '99 Evolution*) mit Blech begnügen. RK



Das beste Action-Rennspiel

1. Crazy Taxi
(Sega, DC, 91 Prozent in VG 3/2000)
2. Mickey's Speedway USA
(Rare, N64, 91 Prozent in VG 12/2000)
3. Wacky Racers
(Infogrames, DC, 83 Prozent in VG 9/2000)

Bereits der Offspring-Soundtrack lässt erahnen, was einen in der völlig überdrehten Taxi-Sim *Crazy Taxi* erwartet: Action, Action und nochmal Action. Auch, wenn böse Zungen gerne über das simple Spielprinzip lästern – bis man alle Besonderheiten, Abkürzungen und Kniffe raus hat, vergeht eine ganze Weile. Und abgesehen davon macht es einfach Spaß, ein Chaos aus Blech und Autowracks hinter sich zu lassen und dafür auch noch vom Fahrgast gelobt zu werden. Auf den ersten Blick niedlicher, doch nicht weniger unterhaltsam präsentiert sich die Rückkehr des Powerslides mit *Mickey's Speedway USA*. Obwohl die Disney-Burschen ganz nicht die Qualität eines *Diddy Kong Racing* erreichen, zählt dieser Fun-Racer sicherlich zu den kurzweiligsten Rennspielen des vergangenen Jahres. Einmal mehr hat Rare bewiesen, dass sie wie kein anderer Entwickler das Letzte aus dem N64 herauskitzeln können. Ebenfalls stark von seiner coolen Optik lebt *Wacky Races*. Der Spielspaß ist aber nicht nur wegen der witzigen Cartoon-Charaktere so hoch anzusetzen. Die technisch perfekte Umsetzung und die mit abgedrehten Extras nur so gespickten Kurse machen den Reiz ds Racers aus. AB



Der beste Ego-Shooter



1. Perfect Dark
(Nintendo, N64, 96 Prozent in VG 7/2000)
2. Medal of Honor: Underground
(EA, PS, 86 Prozent in VG 12/2000)
3. Timesplitters
(Eidos, PS2, 80 Prozent in VG 1/2001)

Während manche Kategorien bei uns ziemlich umkämpft waren und intensiv ausdiskutiert wurden, waren wir uns bei den Ego-Shootern eigentlich innerhalb einer Minute einig - zumindest was den Sieger betrifft. Zehn (!) Prozentpunkte Abstand und eine Wertung weit in der Platin-Classic-Region sprechen eine eindeutige Sprache für Miss Joanna „Perfect" Dark. Fast drei Jahre hat der Nintendo-Wunderentwickler Rare daran gewerkelt und schlussendlich - abgesehen von kleineren Frame-Rate-Problemen - ein N64-Meisterwerk der Shooter-Kunst geschaffen, das mit Gimmicks en masse (Schießstand mit Prüfung für alle Waffen, Co-Op und Counter-Operative-Modi, zig Single-Player-Quests, penibel konfigurierbaren Bots), einer freakigen Alien-Story und über 40 spacigen Waffen mit je zwei Feueroptionen den Konsolen-Shooter-Standard setzte, der derzeit nur von der indizierten Dreamcast-Ecke gefährdet werden könnte. Da mussten sich der Resistance-Shooter *MoH: Underground* und das feine PS2-Multiplayer-Spektakel *Timesplitters* trotz aller Bemühungen schon weiter hinten anstellen. Wer ein N64 hat, der darf *Perfect Dark* unter keinen Umständen verpassen! RK



Das beste Jump'n'Run



1. Rayman
(Ubi Soft, DC, 87 Prozent in VG 4/2000)
2. MediEvil 2
(Sony, PS, 86 Prozent in VG 5/2000)
3. Spyro – Year of the Dragon
(Sony, PS, 84 Prozent in VG 12/2000)

Dieses Jahr befanden sich unter sehr viel Mittelmaß drei absolute Highlights. An erster Stelle ganz klar *Rayman 2*, der 3D-Nachfolger des PlayStation- und Jaguar-Jumpers (beide 1995). Obwohl alle Versionen (GBC, N64, PS, PS2, PC) des Umsetzungs-Fans Ubi Soft durchaus zu empfehlen sind, wollen wir hier die DC-Fassung hervorheben. Mit herrlichen Stages, ausgefuchsten Passagen und dem eigens für Segas Konsole programmierten Mehrspieler-Modus hüpfte sich der gliederlose Freak in unsere Herzen. Gruselig geht's auf Platz zwei zu: Der heldenhafte Untote Sir Daniel Fortesque kämpft zur Zeit der industriellen Revolution gegen Tod und Teufel – im Speziellen gegen den verrückten Lord Palethorne. Abgedrehte Charaktere, tolles Level-Design und witzige Items und Fähigkeiten konnten uns überzeugen. Im Jahr des Drachen: die drei auf der Drei. Obwohl der dritte Aufguss der Spyro-Thematik zum Ende der PlayStation-Ära keine grafischen Revolutionen mehr bieten kann, fesseln viele, teils knackige Untermissionen und das gigantische Spielgebiet mit unvergleichlicher Weitsicht. Und der Kleine ist ja sooo süß. CD





Die beste Renn-simulation

1. Gran Turismo 2
(Sony, PS, 95 Prozent in VG 3/2000)
2. Colin McRae Rally 2
(Codemasters, PS, 93 Prozent in VG 7/2000)
3. 24 Stunden von Le Mans
(Infogrames, DC, 85 Prozent in VG 12/2000)

Es gibt nur wenige Dinge, die besser als Sex sind. Tolle Autos gehören dazu. Und genau davon findet man in *Gran Turismo 2* wirklich genug. Mehr als 500, um exakt zu sein. Und nicht nur das: Allein die Dinge, die man mit diesen Karossen so alles anstellen kann, dürfte jedem PS-Narren die Freudentränen in die Augen treiben. So wird auch der Jagd- und Sammeltrieb befriedigt. Nie war Autofahren schöner, aufregender und spannender. Zwar nicht ganz so umfangreich, dafür nicht weniger realistisch präsentiert sich die Fortsetzung zu *Colin McRae Rally*. Ebenso wie der Vorgänger setzt auch Teil zwei dieser Rallye-Simulation neue Maßstäbe in puncto Fahrgefühl, perfekter Spielbarkeit und Technik. Wer sich also schon immer abseits befestigter Straßen austoben wollte, aber sich bisher nicht getraut hat, ist hier an der richtigen Adresse. Bei den *24 Stunden von Le Mans* hat es sich ausgezahlt, dass das Entwickler-Team Melbourne House nicht einfach die PC-Version konvertierte, sonderneine eigenständige DC-Fassung entwickelte. So erwartet euch eine optisch brillante Umsetzung des legendären Rennens, die in jeder Beziehung überzeugt. Wer zuviel Zeit hat, fährt die 24 Stunden am Stück. AB



Das beste Musik-Spiel

1. Samba de Amigo
(Sega, DC, 85 Prozent in VG 1/2001)
2. Space Channel 5
(Sega, DC, 87 Prozent in VG 10 /2000)
3. Vib Ribbon
(Sony, PS, 79 Prozent in VG 9/2000)

Obwohl Konami sozusagen als Revolutionär dieses Genres gilt, zählt kein einziges Bemani-Spiel zu den drei Besten des Jahres. Schade, denn sowohl *Beatmania* als auch *Dance Dance Revolution* waren in der deutschen Version deutlich schwächer als noch ihre japanischen Originale. Doch zum Glück rettete Sega die Ehre der Music-Games: Mit der spaßigen Rasselei *Samba de Amigo* (Platz 1) und sexy Ulala in *Space Channel 5* (Platz 2) schafften es gleich zwei innovative und vor allem auch grafisch ansprechende Sega-Produkte auf das Sieger-Treppchen. Beim dritten Platz entschieden wir uns für etwas Ungewöhnliches: Obwohl *Vib Ribbon* mit einer Grafik-Wertung von sage und schreibe 3 Prozent (klar, es werden ja nur weiße Linien auf schwarzem Hintergrund dargestellt) nicht gerade als überwältigend zu bezeichnen ist, sorgt aber das Gameplay irgendwie für Laune. Und überhaupt: Theoretisch ist ja *Vib Ribbon* das einzige Music-Spiel, das eine Musik-Wertung von 100 Prozent erhalten könnte. Schließlich legt ihr ja eure eigenen Musik-CDs ins Laufwerk und bewältigt so immer wieder neue, nach den Beats der Songs generierte Level. CD



Das beste Rollenspiel

1. Grandia
(Ubi Soft, PS, 92 Prozent in VG 5/2000)
2. Chrono Cross
(Squaresoft, PS, ca. 90 Prozent in VG 11/2000)
3. Skies of Arcadia
(Sega, DC, ca. 90 Prozent in VG 12/2000)

Bei den Rollenspielen hatten wir es dieses Jahr besonders schwer. Viele Hochkaräter rotierten in den letzten zwölf Monaten in unseren Laufwerken. Bevorzugte Plattform: die PlayStation. Beim ersten Platz entschied sich die VG-Jury für Game Arts' Hit *Grandia*, dessen Nachfolger wir ebenfalls in dieser Ausgabe im Programm haben. Obwohl die PS-Umsetzung des 1997er-Saturn-Klassikers nicht mehr zu den Jüngsten gehört, konnte uns vor allem die dichte Story, die liebenswerten Charaktere und das durchdachte Kampf-System begeistern. Dicht verfolgt wird *Grandia* von *Chrono Cross*, dem 1995er SNES-*Chrono Trigger*-Nachfolger (VG 10/1995, 94 Prozent). Er sorgt mit vielen Charakteren, traumhaften Backgrounds, einem phänomenalen Soundtrack und einer multiplen Story für wochenlangen Spielspaß.
Last but not least kommt endlich auch die DC-RPG-Lawine ins Rollen. *Skies of Arcadia* bietet neben der fesselnden Story und einer bombastischen Präsentation ein ausgeklügeltes, doch äußerst intuitives Kampf-System (gerade die Schlachten zwischen den Luftschiffen sind sehr gut gelungen) und eine riesige Welt, in der ihr euch nach Belieben austoben dürft. CD





Die beste Sportsimulation

1. Madden NFL 2001
(Electronic Arts, PS2, 92 Prozent in VG 12/2000)
2. International Superstar Soccer
(Konami, PS2, 91 Prozent in VG 12/2000)
3. NBA 2K
(Sega, DC, 94 Prozent in VG 3/2000)

Klar, nicht jeder kann mit der ur-amerikanischen Sportart Football etwas anfangen. Wenn man Spiele aber danach bewertet, wie akkurat die jeweilige Sportart umgesetzt wurde, dann muss man vor EA Sports' Football-Simulation *Madden NFL 2001* den Hut ziehen. Besser aussehen kann das Ganze nur noch im Stadion, realistischer lässt sich Football ohne die Gefahr von Knochenbrüchen wohl auch nicht mehr spielen. Doch auch König Fußball lebt: Selbst, wenn *FIFA 2001* nicht unbedingt schlechter ist, führt für echte Simulations-Fans kein Weg an *International Superstar Soccer* vorbei. Kaum ein Spielzug, der nicht durchführbar ist und die perfekte KI der Mitspieler lässt vergessen, dass man nicht mit 21 anderen Menschen dem Ball nachläuft. Dank der guten Analog-Steuerung der PS2 sind nun noch präziser dosierte Pässe möglich. Im Basketball dagegen sind Pässe nicht weniger wichtig als Show und Emotionen. Und genau diese weckt *NBA 2K* im Spieler und in den virtuellen Figuren auf dem Platz. Neben der gelungenen Spielbarkeit (dies trifft bei fast allen Titeln der 2K-Serie zu) ist es vor allem das realistische Geschehen am Spielfeldrand und die teils umwerfende Mimik der Spieler, die dieses Spiel weit aus der breiten Masse herausragen lassen. AB



Das beste Strategiespiel

1. Front Mission 3
(Squaresoft, PS, 87 Prozent in VG 8/2000)
2. Theme Park World
(Electronic Arts, PS2, 84 Prozent in VG 1/2001)
3. StarCraft 64
(Blizzard, N64, ca. 80 Prozent in VG 8/2000)

Konsolen-Strategiespiele haben es im Gegensatz zu ihren PC-Kollegen nicht gerade leicht. Oft scheitern sie an der viel zu niedrigen Auflösung, wodurch manche Menüs neu designt werden müssen und die Übersicht auf dem Spielfeld meist stark leidet. Auch die wegen der fehlenden Tastatur beschnittenen Eingabemöglichkeiten stellen ein Problem dar: Speziell die Echtzeit-Strategie-Titel leiden an notorischer Controller-Überbelegung. Aber es gibt durchaus Top-Titel, wie die folgenden drei beweisen. Squaresofts *Front Mission 3* fasziniert nicht nur durch sauber ausgearbeitete Missionen und zwei unterschiedliche Storys, sondern auch durch ein eigens dafür entwickeltes, simuliertes Internet. In *Theme Park World* schwingt ihr euch in den Manager-Stuhl eines Park-Besitzers, entwickelt neue Attraktionen, sorgt euch um eure Mitarbeiter und bestimmt von der Streckenführung der Achterbahnen bis zum Salzgehalt der Pommes alle wichtigen Faktoren. Damit seid ihr wochenlang beschäftigt. Zu guter Letzt noch ein N64-Echtzeit-Stratege: *StarCraft 64* entführt euch in die Zukunft, in der sich drei verschiedene Rassen bekriegen. Jede der Parteien verfügt über eigene Einheiten und Angriffsstrategien, wodurch auch nach dem ersten Durchspielen der je zehn Missionen pro Rasse noch für Motivation gesorgt sein dürfte. Und wer dann noch nicht genug hat, der erfreut sich an den Zusatz-Missionen der Brood Wars sowie Unmengen von Mehrspieler-Karten. CD

Die besten Nebenrollen

Bei uns gibt es keine Verlierer, nur Gewinner – oder so ähnlich. Viel Spaß mit den Sonderpreisen anno 2000!



Beste Grafik

1. Jet Set Radio (DC)
Sega, 90 Prozent
2. Shenmue (DC)
Sega, 84 Prozent
3. Final Fantasy IX
Squaresoft, ca. 80 Prozent

Schon die Auswahl der drei besten Titel war in dieser Kategorie keine leichte Entscheidung und die Bestimmung der drei Erstplatzierten artete erst recht in heftige Diskussionen aus. Während Ralph den revolutionären Comic-Style von *Jet Set Radio* bewundert, schwärmt Christian von den genialen Render-Sequenzen eines *Final Fantasy*. Sönke, Axel und meine Wenigkeit bestanden außerdem noch auf *Shenmue* als Kandidaten. Letztendlich wurde Roland die undankbare Aufgabe zuteil, eine Reihenfolge festzulegen. AO



Bester Sound

1. MoH: Underground (PS)
Electronic Arts, 86 Prozent
2. Star Trek: Invasion (PS)
Activision, 85 Prozent
3. Perfect Dark (N64)
Rare, 96 Prozent

Die gesamte Präsentation von *Medal of Honor: Underground* kommt ziemlich edel – doch der Sound ist eine Klasse für sich. Das fängt schon beim Hauptmenü an und geht bei den Soldaten, die natürlich in Deutsch miteinander plaudern, weiter – kernige Explosionen und dynamische Laufgeräusche eingeschlossen. *Star Trek: Invasion* bedient sich heftig bei Paramounts-Enterprise-Klangarchiv: Wenn ihr eure PS an die Stereoanlage anschließt, glaubt ihr, mitten in einem Kinofilm mitzufliegen. *Perfect Dark* ist nicht nur spielerisch erste Sahne: Jedes Briefing wird euch vorgelesen! RA



Beste Atmosphäre

1. Shenmue (DC)
Sega, 84 Prozent
2. RE: Code Veronica (DC)
Capcom, 93 Prozent
3. MoH: Underground
Electronic Arts, 86 Prozent

Berechtigte Kritik gibt es an Yu Suzukis Meisterwerk *Shenmue* durchaus anzubringen, doch unser Oscar für die beste Atmosphäre hat das epische Abenteuer verdient. Wechselnde Tageszeiten, flexible Wetterbedingungen und eine faszinierende Story katapultieren *Shenmue* zu Recht an diese Spitzenposition. Dicht gefolgt von dem Horror-Schocker *Resident Evil: Code Veronica*, sowie dem Ego-Shooter *Medal of Honor: Underground* – beide bieten Gänsehaut-Feeling pur, sei es mir unheimlichen Zombies oder garstigen Nazis. AO



Coolste Spielidee

1. Seaman (DC)
Sega, ca. 80 Prozent
2. Jet Set Radio (DC)
Sega, 90 Prozent
3. Pokémon Snap (N64)
Nintendo, 79 Prozent

Das Jahr der Superlative glänzte nicht nur durch riesige technische Fortschritte im Grafik- und Soundbereich, nein, zum Glück häuften sich auch noch neue und innovative Spielideen. Und nicht etwa die kleinen Bastlerfirmen, nein, die großen Spielehersteller schlugen zu. Sie baten euch bei *Seaman* ans Mikrophon, ließen euch in *Pokémon Snap* Paparazzi spielen und reichten euch in *Jet Set Radio* die Graffiti-Spraydose. Wir sind gespannt, was uns dieses Jahr an Ideen erwartet. AO



Handheld-Spiel des Jahres

1. Donkey Kong Countr. (GBC)
Rare, 5 Sterne
2. Metal Gear Solid (GBC)
Konami, 5 Sterne
3. Sonic Pocket Adv. (NGP)
SNK, 5 Sterne

Obwohl Segas Dreamcast seit geraumer Zeit Top-Titel auf den Markt bringt und die PlayStation2 in Amerika und Deutschland fast ausverkauft ist, halten sich die kleinen Hosentaschen-Konsoleros mit antiker Technik konstant am Markt. Das liegt nicht zuletzt an wirklich guter Software: "SimSNES" *Donkey Kong Country* beeindruckt durch gewaltigen Spielumfang, *Metal Gear Solid* schickt euch auch unterwegs in geheime Agentenmissionen und *Sonic Pocket Adventure* flitzt mit Höchstgeschwin-digkeit über das kleine Display des Neo Geo Pocket. AO



Hardware des Jahres

1. Transfer Pak (N64)
Nintendo
2. DC-X-Disk (DC)
Blaze
3. Wormlight (GBC)
Interact

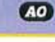
Den Hardware-Sieg ergatterte sich anstandslos Nintendos Deutschland-Debüt des *Transfer Pak*. Die optimale Verbindung zwischen N64 und GBC erlaubt beispielsweise den einwandfreien Austausch von Pokémon und Spielständen. Auf Platz zwei folgt das *DC-X* von Blaze. Eine günstige Lösung, durch die Dreamcast-Importspiele auch ohne Umbau laufen. Last but not least wählten wir an dritter Position das innovative *Wormlight* für den GBC. Die hohen Verkaufszahlen der kleinen Glühwürmchen zaubern wärmendes Licht in dunkle Nintendo-Nächte. AO



Mehrspieler-Sonderpreis

1. Mario Party 2 (N64)
Nintendo, 83 Prozent (MP)
2. Chu Chu Rocket! (DC)
Sega, 87 Prozent (MP)
3. Frontschweine (PS)
Infogrames, 85 Prozent (MP)

Unzählige Minispiele katapultieren *Mario Party 2* unserer Meinung nach eindeutig an die Spitzenposition. Mit bis zu drei Kontrahenten amüsiert einen der Kampf um goldene Münzen bis ins Schadenfrohe. Doch auch die Raketenwürmer aus *Chu Chu Rocket!* verdienen einen Sonderpreis: Fangt die Mäuse und meidet die Katzen – manchmal bringt das einfachste Spielprinzip den größten Spaß. Bei den Worms-inspirierten *Frontschweinen* in ihrem Anti-Kriegs-Epos heißt es dagegen: "Still gestanden – und Spaß haben!"





Schrott des Jahres

1. Hellnight (PS)
Konami, 7 Prozent
2. Autobahn Raser 2 (PS)
Davilex, 16 Prozent
3. Ubik (PS)
Cryo, 31 Prozent

Es gibt Spiele, für die ist selbst der Marianengraben im Pazifik nicht tief genug. Sagenhafte sieben Prozent staubte das Anti-Adventure *Hellnight* ab, das vornehmlich in japanischen Kanalisationen spielt – da wollten wir immer schon mal hin. Der *Autobahn Raser 2* muss hauptsächlich von Bild-Lesern gekauft worden sein: Wir haben euch mit einer Wertung von 31 Prozent gewarnt. Cryo. Ein Garant für fröhliche Stunden. Oder warum bricht *Ubik*-Tester ToX sonst in hysterisches Gelächter aus, wenn er den Namen dieser Firma hört? RA

Video Games 2000 – ein guter Jahrgang

Vorhang auf für den definitiven VG-Jahresrückblick!

1/2000



The Future is now!

Die Video Games startet mit neuem Logo, neuem Layout, neuem Papier und vielen Goodies durch: 168 Seiten, ein *Dino Crisis*-Poster mit VG-Jahreskalender auf der Rückseite, ein vierseitiges Poster mit allen Pokémon (na, welche Nummer hat Relaxo? und Glumanda?), dazu ein Tipps-Booklet auf dem *Shenmue*-Titel – die Zukunft kann kommen!

Damals gesagt

„Die Steuerung eures Boliden weckt Erinnerungen an das Manövrieren eines nassen Schwamms in der Badewanne." Ralph über *Carmageddon 64* (Wertung: 29 Prozent) – eigentlich *baden* wir immer in einer Badewanne.

Ryo in München

Auf verschlungenen Pfaden erreicht uns eine japanische *Shenmue*-Händler-Demo-GD. Neben einer entsprechend dicken Preview gibt's im Heft eine Ryo-Maske zum Selberbauen. Unter Einsatz seines Lebens wagt sich Christian in die Tiefen der Münchner U-Bahn, um damit Schlüsselszenen aus Segas Action-Adventure nachzuspielen.



▲ Sensation: *Shenmue* für alle VG-Leser live und in Farbe.

2/2000



Willkommen!

Passend zum Special „Die heißesten Game-Babes" steigt Christiane ins VG-Boot. Wir gratulieren: Ein Jahr und einen Monat hat sie es doch tatsächlich schon mit uns ausgehalten. Und das, obwohl sie mit Heidi Ende '99, in der Nacht vor Heiligabend, Druckvorlagen beim Belichtungsstudio überprüfen durfte – ratet mal, wer seine Artikel erst auf den letzten Drücker abgegeben hatte ...

Damals gesagt

„Wenn ihr genau so viel Glück habt wie wir, entscheidet sich der Keeper vielleicht gerade während des Angriffs, seine Verwandten in einer Paralleldimension zu besuchen." Axel staunt: Der Torwart in *Sega Worldwide Soccer 2000* (Wertung: 25 Prozent) ist ein flüchtiger Geselle.

Funghisator wins

Hochgradig beliebt: Unsere Foto-Storys, die intime Einblicke in das Redaktionsleben erlauben. Diesen Monat rächt sich erst Ralph alias Bronco am armen ToX, nur um wenig später von Sanka „Funghisator" Siemens mit einer Dose Kimono Champignons III. Wahl ausgeschaltet zu werden. Keine Angst, war ja alles nur Spaß.



▲ Funghi-Power: Bronco muss sich dem mächtigen Sanka geschlagen geben.

3/2000



Auto, Motor & Sport

Keine Angst, ihr habt diesen Monat nicht das falsche Heft gekauft – unser Titelthema heißt ganz einfach *Gran Tourismo 2*. Noch ein Titelthema: Der Kleber, mit dem die letzten zwei Tipps-Booklets auf die erste Seite gepappt wurden. Wer Büchlein und Video Games trennen wollte, musste behutsam wie ein Gehirnchirurg zu Werke gehen, um keine Papierfetzen zu hinterlassen.

Damals gesagt

„Warum in Österreich deutsche Polizeiwagen patrouillieren, konnte mir auch Daxer nicht erklären." Axel wundert sich über *Autobahn Raser 2* (Wertung: 16 Prozent) – ob das Spiel in den frühen 40er Jahren angesiedelt ist?

Schräge Sache

Uri Geller, angeblicher Löffelverbieger aus Israel, will Nintendo verklagen: Kadabra, Pokémon Nummer 64, heißt in Japan „Un-Geller", frei übersetzt „böses Geller". Uri befürchtet, dass kleine Japaner ihn jetzt für böse halten. Wir befürchten, dass der gute Geller aufgrund finanzieller Engpässe dringend wieder in die Schlagzeilen kommen wollte.



▲ Kopfschmerzen durch Alpha-Wellen: Wie böse ist Kadabra?

4/2000



Düstere Typen

Endlich: Das Tipps-Booklet dieses Monats enthält nicht nur eine *Resident Evil 3: Nemesis*-Komplett-Lösung, sondern lässt sich durch einen Spezialkleber nun wirklich rückstandsfrei ablösen. Die VG-Crew zieht's in die Fremde: ToX flog nach Japan, um dort einen Blick auf die neuesten Square-Titel zu werfen. Sanka durfte dagegen nur auf die Nürnberger Spielemesse.

Damals gesagt

„Englische Texte und japanische Sprachausgabe könnten vor allem dem jüngeren Zielpublikum Probleme bereiten." Die deutsche (!) Fassung des *Puzzle Bobble*-Klons *Puchi Carat* (Wertung: 47 Prozent) gibt Christian milde Rätsel auf.

Alle Neune!

Unglaublich, aber wahr: Die Video Games wird neun Jahr'! Hilfe, Daxer färbt ab – bevor der nächste Reim kommt, schnell noch erzählen, dass wir in diesem Monat in einem Special a) neun Jahre VG und b) die 100 besten Spiele aller Zeiten, von euch gewählt, feiern. Auf Platz eins landet The Legend of *Zelda: Ocarina of Time* für Nintendos N64.



▲ Was machen wir 2009? Und was macht Axel in neun Jahren mit diesem Alien? Fragen über Fragen ...

5/2000



Hardware-Hurra

Diesen Monat geht's Hardware-technisch rund: Die PlayStation2 startet in Japan, wir importieren und zerlegen prompt eine Konsole. Im kalifornischen San Jose begegnet Sanka auf der Game Developers Conference Microsofts Xbox und einem gewissen Roland Austinat. Beide werdet ihr schon bald genauer kennenlernen ... Abteilung „War wohl nix": Wir freuen uns kurz über ein eigenes 64 DD, Nintendos zweiten Hardware-Flop nach dem Virtual Boy.

Damals gesagt

„Auf so unwichtige Dinge wie Schwerkraft und Fahrphysik wurde nahezu völlig verzichtet." Ist das jetzt gut oder schlecht? Sollen wir *Jeremy McGrath Supercross 2000* (Wertung: 54 Prozent) kaufen oder nicht? Axel, hilf!

It's not easy being green

Fragt nicht, wie wir auf die Idee zur Foto-Story dieses Monats gekommen sind – fest steht, dass unsere Erlebnisse mit einem seltsamerweise schlecht gelaunten Kermit aus der Muppet Show zu den Geschichten gehören, über die man noch in zehn Jahren sprechen und lachen wird. Versprochen!



▲ Dieses Foto-Story-Bild ist Kult – wer Sönke (rechts neben Christiane) kennt, weiß, warum.

6/2000



Reisefieber

Sanka ist nur noch sporadisch in der Redaktion anzutreffen: Nach dem Trip zur Game Developers Conference im letzten Monat, während der er nachts in einer iranischen Widerstandszelle Unterschlupf fand, geht es diesen Monat zur Tokyo Game Show. Kleines Mysterium auf dem Titel: Jackie Chan muss wohl seinen Titeltext zu Boden gekickt haben.

Damals gesagt

„Man könnte das Programm jetzt noch gnadenlos bis auf die Grund-Prozeduren zerlegen und als High-School-Versuch abqualifizieren, doch wir wollen ja nicht, dass es gleich heißt: Winke, winke, Winky!" Richtig – die Teletubbies waren 2000 der große Hype. Auch Ralphs *Rayblade*-Test (Wertung: 30 Prozent) blieb von den wandelnden Schießbudenfiguren nicht verschont.

Ballermann 6

Ein Special zu Oldie-Konsolen? Ein Retro-Sonderheft? Nichts dergleichen: Ralph belegte diesen Monat das Spielezimmer zu extra langen Grab-Sitzungen, denn in seinem Shoot'em-Up-Special durften SNES, Mega-Drive, Saturn und Neo-Geo nicht fehlen. Das Ergebnis: Schwielen an den Händen und vier kunterbunte, vor Infos strotzende Heftseiten.



▲ Kleine Preisfrage: Auf welchem System läuft dieses Ballerspiel? Tipp: Fängt mit "S" an ...

7/2000



Reif für die Insel

Während Sanka sich mit Ralph erneut im Ausland herumtreibt (diesmal auf der E3 in Los Angeles), wagt sich ToX ins BSE-Heimatland, um bei den Kollegen der englischen Zeitschrift Games Master den *GoldenEye*-Nachfolger *Perfect Dark* zu testen – das Spiel erscheint offiziell nicht in Deutschland. Neues aus der Personalabteilung: Um Heidi vor dem drohenden Nervenzusammenbruch zu bewahren, layoutet ab diesem Monat Kosta eifrig mit.

Damals gesagt

„Eure Mitspieler weigern sich immer noch, sich in irgendeiner Form am Gameplay zu beteiligen und scheinen Pässe geradezu mit Absicht zu ignorieren." Auch Segas zweiter Fußball-Versuch, *Sega Worldwide Soccer Euro Edition* (Wertung: 24 Prozent) verschreckt Axel nachhaltig.

Nix Sommerloch

Neben *Perfect Dark* testen wir jede Menge weitere Spiele-Knüller – und das mitten im Sommer: *Vagrant Story, Colin McRae Rally 2.0, Resident Evil: Code Veronica, Chu Chu Rocket!, The Nomad Soul* und *Wario Land 3* sind nur einige der Hits. In der Import-Sektion tauchen *Samba de Amigo* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask* erstmals auf.



▲ Heidi will Kühe: Was in *Majora's Mask* genau abgeht, können wir aus sprachtechnischen Gründen noch nicht sagen.

8/2000



Farbenrausch

Die besten Spiele aller Zeiten samt ihrer Historie gibt's diesen Monat als Mega-Poster – wer das noch nicht daheim hat, sollte sich schnell diese Ausgabe nachbestellen. Themawechsel: Wohl vom radikalen Grün unseres *Jet Set Radio*-Titels inspiriert, färbt Christiane diesen Monat ihre Haare um – es sollte nicht ihr letzter Farbwechsel sein.

Damals gesagt

„Über die Musik wollen wir jetzt nicht auch noch herziehen – Tamsoft musste mit Sicherheit schon genug Hohn und Spott für dieses Game einstecken." Ralphs Abgesang auf *Toshinden 4* (Wertung: 18 Prozent) ist nichts hinzuzufügen.

Online-Frust

Sechs Milliarden Mitspieler versprach Sega vollmundig in diversen Dreamcast-Anzeigen – noch heute warten Volksstämme wie die Österreicher darauf, mitspielen zu dürfen. Wir warteten indes vergeblich auf das versprochene Dreamkey-Update. Statt des neuen DC-Browsers testeten wir daher den amerikanischen Web Browser 2.0 von Planetweb. Und ließen uns von einer Runde *Chu Chu Rocket!* versöhnlich stimmen.



▲ Sanka schafft sie alle: unser Chu-Chu-Meister bei der Arbeit.

9/2000



Kein Gewinnertyp

Wir möchten euch für eure Titelwahl (siehe Seite 24) zwar nicht beeinflussen, doch redaktionsintern ist der *Silent Scope*-Ballermann das hässlichste Cover des ganzen Jahres. Immerhin macht das Spiel an sich Spaß ... Respekt: Unser diesmonatiger Freak Marco Datzmann brachte bei seinem Redaktionsbesuch über 160 PC-Engine-Titel mit und besitzt nebenbei satte 39 Konsolen.

Damals gesagt
„Ich bin ja der Meinung, dass es inzwischen schon Kult ist, sämtliche Cryo-Teile zu besitzen – vermutlich haben die Dinger sogar schon Sammlerwert." Das Spiel: *Ubik*. Die Wertung: 31 Prozent. Der Tester: Christian, erschöpft.

Zahnlose Raubkatze

Nach dem großen Videospiele-Crash Mitte der 80er Jahre konnte sich Atari nie wieder erholen. Davon zeugt auch die böse gefloppte Jaguar-Konsole, deren 3D-Fähigkeiten nie richtig ausgenutzt wurden und die stattdessen lahme 2D-Schotter-Titel verpasst bekam. Hersteller Songbird veröffentlichte dennoch mutig vier „neue" Module mit recht betagten Spielen – wir checken deren Güte in einem eigenen Special.



▲ Sachen gibt's: Modul-Nachschub für den Konsolen-Opa Jaguar.

10/2000



Wachwechsel

Argl! Stunden nach dem Redaktionsschluss stellte Nintendo auf der Spaceworld ihre neue Konsolen-Generation vor. Dumm gelaufen – immerhin gab's im News-Teil schon erste Bilder von GameBoy-Advance-Spielen. Personal-News: Jan verlässt nach erfüllter Dienstzeit die VG, um Futures Spiele-Headquarter www.powerplay.de aufzubauen. Ab sofort übernimmt Roland das Steuer, dazu steigt Alex neu ein, damit Sanka nachts nicht immer so allein in der Redaktion ist.

Damals gesagt
„Dumm: Wahrscheinlich wäre der Verkauf ohne vorliegende Testberichte besser verlaufen. Doch für die bittere Notbremse sind wir schließlich da." Alex nimmt im Test von *DSF All Star Tennis 2000* (Wertung: 32 Prozent) keinen Tennisschläger vor den Mund.

Tanz' den Butterfly!

Eigentlich sollten sie ja *Team Buddies* co-testen, die beiden „Freaks in Focus"-Mädels. Doch dann wollten sie unbedingt noch eine Partie *Dance Dance Revolution* spielen, zu der sich flugs die ganze Redaktion versammelte. Anschließend hüpften Alex und Roland noch bis spät in die Nacht („nur noch einen Song!"), die Temperatur im Spielezimmer kratzte an der 40-Grad-Markierung und tags drauf lachte der Muskelkater.



◀ Das Schicksal nimmt seinen Lauf: ToX infiziert Roland mit dem DDR-Virus.

11/2000



Farbenrausch, die zweite

Missgeschicklicherweise erstrahlten alle Bilder in diesem Heft in aktuellen Pastell-Tönen. Angesichts der Ausgabe 1/2001 fragen wir uns mittlerweile, was schlimmer ist: zu helle oder zu dunkle Bilder ... Erwähnten wir, dass Sanka letzten Monat eine Bahamas-Kreuzfahrt unternahm, die er uns noch heute als „wichtigen Presse-Event" zu verkaufen sucht? Diesmal tauchte er mitten im Redaktionsschluss-Trubel nach Chile ab – für vier Wochen!

Damals gesagt
„Der Horror kommt absolut genial rüber – Kompliment! Es ist einfach nur erschreckend, dass es ein Spiel wie *Toonenstein* überhaupt gibt." Daxus über die interaktive Diashow *Toonenstein* (Wertung: 20 Prozent), die selbst Kids das Fürchten lehrt.

X marks the Spot

Im Zeichen des X: Unsere amerikanische Schwesterzeitschrift Next Generation bekam eine Audienz bei den Xbox-Machern – klare Sache, dass wir den spannenden Artikel haben mussten. Selbst flogen wir zur Enthüllung des finalen Logos und einer ersten Entwicklerliste nach London und ließen uns auch von verpassten und verspäteten Fliegern nicht daran hindern, den Artikel noch in den News-Teil zu packen.



▲ Zurück aus der Zukunft: Im Londoner Nutopia-Internet-Café enthüllt Microsoft Xbox-Details.

12/2000



Goldiges Kerlchen

Alex und Roland werden von Nintendo zu zwei Tagen „Extrem Spiele-Testing" eingeladen – bitter wenig für drei Hammer-Titel mit *Link*, *Mickey* und *Donkey Kong*, doch ausreichend, um zu einer sicheren Wertung zu kommen. Zuvor zog's Alex auf die Herbstausgabe der Tokyo Game Show – er und mit ihm die halbe Redaktion freut sich noch heute, dass er bei der Landung in Deutschland unbehelligt durch den Zoll gekommen ist. Heidi zieht's indes zum Girlie-Magazin Sugar, die 12/2000 ist ihre letzte Ausgabe. Schnüff. RA

Der PS2-Start

Stichtag 24.11.: Einen Monat später als geplant kommt die PlayStation2 nach Deutschland. Das Killer-Spiel fehlt noch etwas, mit *SSX*, *Madden NFL 2001* und anderen EA-Sports-Titeln ist die Konsole auf alle Fälle für Sportfans hochspannend. Ein Schelm, wer allerdings bei der kurz davor veröffentlichten Bekanntmachung, dass *Oddworld: Munch's Oddysee* jetzt statt für die PS2 nur für Xbox erscheint, an böse Absicht denkt ...

Damals gesagt
„Unter Wasser ist wenig los – bis auf ein paar Fische und wenige Pflanzen gibt's nichts zu sehen." Tja, lieber ToX, so ist das eben unter Wasser. Hattest du bei *Action Bass* (Wertung: 48 Prozent) den Mann aus dem Meer erwartet?



▲ Das ist das gute Stück: Die PS2 startet in Deutschland.

Video Games unplugged

Nach allen „offiziellen" Preisen gibt's jetzt unsere individuelle Abrechnung mit dem letzten Jahr.

Roland Austinat



Spiele des Jahres
1. Icewind Dale (PC, hehe)
2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
3. Dance Dance Revolution (PS, japanische Version)
4. Rayman 2 (DC)
5. Space Channel 5 (DC)

Buch des Jahres
- Träume nicht dein Leben - lebe deinen Traum (Douglass/Scheunemann/Vogt)

CD des Jahres
- Best of Cookin' (Sampler, Ubiquity Records)

Film des Jahres
- O Brother, where art though?

Website des Jahres
- www.google.com

Enttäuschung des Jahres
- Keine Killer-Titel zum PS2-Launch

Spruch des Jahres
- Neue Frisur, neuer Job? (nix da, alles Lüge!)

Größter Wunsch für 2001
- Mehr Zeit zum Bücherlesen und Nichtstun

Axel Boumalit



Spiele des Jahres
1. Resident Evil: Code Veronica (DC)
2. 24 Stunden von Le Mans (DC)
3. Diablo 2 (Mac)
4. Smuggler's Run (PS2)
5. Madden NFL 2001 (PS2)

Buch des Jahres
- Auf der Spur des Falken (Andrew Vachss)

CD des Jahres
- Monster Magnet (God says no!, Motor Musik)

Film des Jahres
- The Dead hate the living

Website des Jahres
- www.amazon.com

Enttäuschung des Jahres
- Viel gearbeitet und trotzdem pleite ...

Spruch des Jahres
- Das Leben ist gräßlich ... (kein Witz)

Größter Wunsch für 2001
- Pünktlich bezahlte Rechnungen!

Christian Daxler



Spiele des Jahres
1. Diablo II (MAC)
2. Parasite Eve 2 (PS)
3. Chrono Cross (PS)
4. Dance Dance Revolution (PS, japanische Version)
5. Medal of Honor: Underground (PS)

Buch des Jahres
- Timeline (Michael Crichton)

CD des Jahres
- Californication (Red Hot Chili Peppers)

Film des Jahres
- Im Auftrag des Teufels

Website des Jahres
- www.amazon.com

Enttäuschung des Jahres
- Ich lebe immer noch

Erkenntnis des Jahres
- Ich werde wohl ewig leben ...

Größter Wunsch für 2001
- Dass der Verlag Rechnungen pünktlich zahlt!

Ralph Karels



Spiele des Jahres
1. Virtua Tennis (DC)
2. Jet Set Radio (DC)
3. Resident Evil: Code Veronica (DC)
3. Metal Slug 3 (Neo Geo)
5. Perfect Dark (N64)

Buch des Jahres
- Keine Zeit zum Lesen gehabt (kein Witz!)

CD des Jahres
- Groove Jet (Spiller)

Film des Jahres
- The Grinch

Website des Jahres
- www.neo-geo.com

Enttäuschung des Jahres
- DC-Verkaufszahlen in Deutschland

Spruch des Jahres
- Welcome to Virtua Tennis!

Größter Wunsch für 2001
- Dass die Pokémon/Digimon eingehen!

Alexander Olma



Spiele des Jahres
1. Chrono Cross (PS)
2. Discworld Noir (PS)
3. Sega GT (DC)
4. Samba de Amigo (DC)
5. The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

Buch des Jahres
- Easy Cooking – Kochen leicht gemacht

CD des Jahres
- Any given Sunday (OST)

Film des Jahres
- Fight Club

Website des Jahres
- www.playstation2.co.jp (hehe)

Enttäuschung des Jahres
- Die gescheiterten US-Wahlen

Spruch des Jahres
- Alles Sack- und Beutelratten hier!

Größter Wunsch für 2001
- Neue Folgen der Tom Green Show

Sönke Siemens



Spiele des Jahres
1. Perfect Dark (N64)
2. Jet Set Radio (DC)
3. Rayman 2 (DC)
4. Pokémon Gold (GBC)
5. Red Alert 2 (PC)

Buch des Jahres
- Gelbe Seiten

CD des Jahres
- Strand House 2 (diverse, Polystar)

Film des Jahres
- Gladiator

Website des Jahres
- www.download.com

Enttäuschung des Jahres
- Sonys PS2-Launch-Party in München

Spruch des Jahres
- Ja, läuft, ne! (auf Norddeutsch gesprochen)

Größter Wunsch für 2001
- Mehr Urlaub, mehr Sonne, mehr 128-Bit-Games

Die große Neujahrs-Verlosung

Wählt euer „Spiel des Jahres"!

Wir haben euch unsere Lieblingsgames des vergangenen Jahres verraten, jetzt seit ihr dran! Welche Spiele haben euch im letzten Jahr am meisten beeindruckt. An welche Spielstunden blickt ihr voller Sehnsucht zurück? Wir wollen's wissen – schreibt uns euere drei Lieblingsspiele des Millennium-Jahres. Per Postkarte, E-Mail, Brief oder Fax nehmt ihr dann an unser großen Neujahrs-Verlosung teil.

Und es lohnt sich: Für euch haben wir uns die Ohren wundtelefoniert und die Spielefirmen mit elektronischen Brief-Bergen bombardiert. Spiele, Merchandise-Artikel und Hardware Goodies im Warenwert von **über 10.000 Mark** konnten wir für euch zusammentrommeln. Rafft euch auf und nennt uns bis zum 3.2.2001 eure drei Lieblingsspiele!

Von der Verlosung ausgeschlossen sind Mitarbeiter der beteiligten Firmen, des Future Verlages sowie deren Verwandte. Auch auf dem Rechtweg ist nichts abzustauben.

Wir wünschen uns eine rege Beteiligung und allen Teilnehmern eine holde Glücksfee. AO



Sony www.playstation.de

1x Airbrush PlayStation
1x Fußball Live 2-Packet: Inklusive Spiel, Fußball, Schlüsselanhänger, Trikot, silberne Memory Card und Dual Shock Controller (Spezialfarbe, die nicht im Handel erhältlich ist) und 20 Katjes Tüten.
4x Fußball Live 2-Packete: Inklusive Spiel, silberner Memory Card und Dual Shock Controller (Spezialfarbe) und 20 x Katjes Tüten.







Blaze www.blaze.de

1x XPloder cd9000 (PS)
1x Michael Schumacher Lenkrad (PS)
1x Scorpion 2 Lightgun (PS)
1x DC-X (DC)



Acclaim www.acclaim.de

2x Ferrari F355 (DC)
2x RC Revenge Pro (PS2)
2x Ducati World (PS)
2x South Park Rally (N64)





Virgin www.vid.de

3x Super Runabout (DC)
1x Marvel vs. Capcom 2
1x Street Fighter Alpha 3
1x Street Fighter Double Impact
3x MDK 2



Electronic Arts

www.electronicarts.de
10x T-Shirt Alien – Die Wiedergeburt
10x Alien Tassen
10x Face Hugger
10x Spiele Alien – Die Wiedergeburt



Codemasters

www.codemasters.de

2x Cannon Fodder (GBC)
3x Colin McRae 2.0 (PS)
3x Toca WTC, Special Edition (PS) (nicht käuflich zu erwerben)
2x Mike Tyson Special Edition (nicht käuflich zu erwerben) (PS)



Nintendo www.nintendo.de

1 x The Legend of Zelda – Majora's Mask – Limited Edition Adventure Set mit Spielmodul, einer Soundtrack CD, zwei Pins, einer Armbanduhr, einem T-Shirt, Poster, Aufkleber und numeriertem Zertifikat
3 x Mickey's Speedway USA (N64)
5 x Pokémon Trading Card Game (GBC)



Activision www.activision.de

1x Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC)
1x Spider-Man (PS)
1x Star Wars Demolition (PS)
1x Blade (PS)
1x X-Men (GBC)



Interact www.interact.de

2x Multitaps
2x Interceptor Pads
2x PS2 DVD-Fernbedienungen



Infogrames www.infogrames.de

2x Driver (PS)
2x Ronaldo V-Football (PS)
2x UEFA Striker (DC)
2x Lucky Luke Banditenexpress (GBC)
1x Frontschweine (PS)
1x Silver (DC)



Ubi Soft www.ubisoft.de

5x Dinosaurier (PS)
5x Donald Duck: Quack Attack (PS)
5x Donald Duck (GBC)
5x Rayman Revolution 2 (PS2)
5x F1 Racing Championship 2 (N64)
5x POD 2 (DC)



Swing-Games

SWING! ENTERT@INMENT Media AG

www.swing-games.de

5x „Puzzled" für (GBC)
5x „Familie Feuerstein: Burgertime in Bedrock" (PS)
5x „Record of Lodoss War" (DC)
5x „Tom Clancy´s Rainbow Six" (DC)





Empire

www.empire.co.uk

5x Speedball (PS)
10x Sheep Stofftiere



Sunflowers

www.sunflower.de

5x Technomage (PS)
5x Lösungsbuch Technomage
5x Technomage-Comic

THQ www.thq.de

3x TOCA (GBC)
5x Micro Machines V3 (GBC)
3x WWF No Mercy (N64)
3x MTV Sports Skateboarding (DC)







Sega www.sega.de

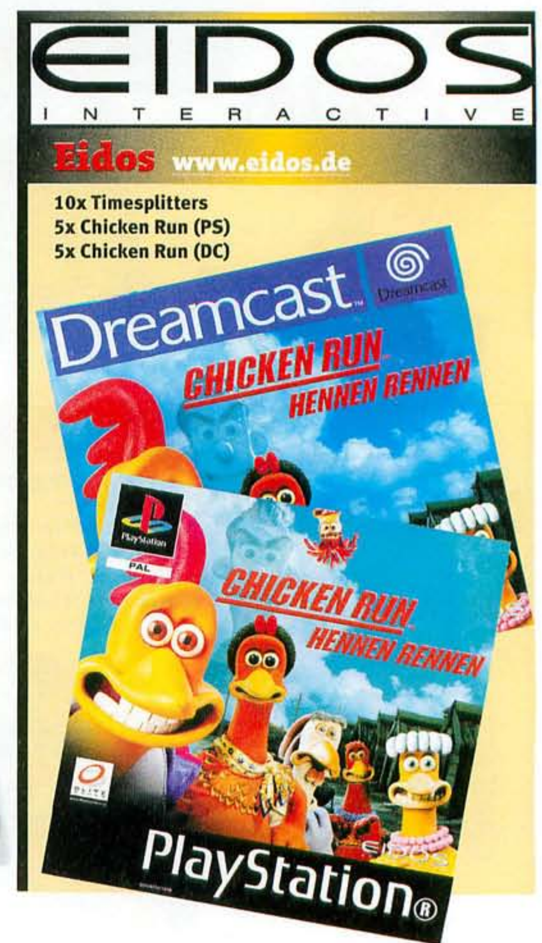
2x Shenmue Mousepad
2x Virtua Tennis Mousepad
2x Jet Set Radio Mousepad
2x MSR Mousepad
jeweils inkl. Schlüsselanhänger



EIDOS
INTERACTIVE

Eidos www.eidos.de

10x Timesplitters
5x Chicken Run (PS)
5x Chicken Run (DC)



Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Mail-O-Mania


▲ Hat seine Leidenschaft für Shoot'em-Ups neu entdeckt und sammelt jetzt alte japanische Saturn-Perlen.

Shenmue-Betrug, Sega in der Werbekrise, Irakische Bewerbungen, eine Classic-Diskussion – auch diesen Monat wieder Wissenswertes und Interessantes von und mit VG!


▲ Redaktionshund Chewie kommt nun jeden Tag mit dem selben traurigen Gesichtsausdruck wie sein Herrchen herein.



▲ Der Stein des Anstoßes: Sind wir zu hart zu *Shenmue* gewesen, wie viele Leser meinen? Urteilt selbst in den Leserbriefen.

Brief des Monats

Segas Weihnachtswunder

■ Hi VG-Redaktion – was versteht Sega wohl unter einem Weihnachtswunder? Ich denke mir folgendes:

Wunder 1: Sega hofft, dass Sony ihnen eine Werbekampagne sponsort und Dreamcast-Empfehlungen den PS2-Kartons beilegt.

Wunder 2: Sega hofft, in der SKL ein Werbebudget von 6 Millionen Mark pro Monat auf Lebenszeit zu gewinnen.

Wunder 3: Sega hofft, dass bei der Umtausch-Aktion versehentlich PlayStation2-Konsolen zurückgegeben werden, die sie dann verkloppen und sich somit über Wasser halten können.

Wunder 4: Sega hofft, zufällig herauszufinden, dass *Super Mario* von ihnen erfunden wurde, um Nintendo auf fünf Milliarden Mark Schadenersatz zu verklagen.

Wunder 5: Sega hofft, dass Privatleute sich einen Ruck geben und auf eigene Faust Werbeflächen mieten und TV-Spots produzieren, um für Dreamcast zu werben.

Und zum Abschluss Weihnachtswunder 6: Sega hofft, dass sich alle Probleme von selbst lösen und sie Marktführer werden!

So oder so ähnlich scheint es in deren Köpfen auszusehen.

PHILIPP SCHARLEMANN

■ *Langsam, aber sicher liegt die Vermutung wirklich nahe, dass an deinen wundersamen Geschichten was dran sein könnte, Philipp! Wie wir aus gut unterrichteten Quellen erfahren konnten, liegt das Werbe-Budget für Deutschland, das von England aus verwaltet wird, auf Eis, weil Sega sich offenbar mit der Online-Kampagne im Sommer finanziell übernommen hat. Tja, und das jetzt bei der Chance ihres Lebens, wo's jede Menge Spitzenspiele für DC gibt, die PS2 kaum verfügbar und somit keine Konkurrenz da ist ...*





■ Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem gut gefüllten Überraschungsei (eigentlich ist es ja eine Kiste) bedienen!



■ **Forumthema 1/2001: Classics**

Heiho alle zusammen. Bin schon seit'92 fanatischer Leser eures Revolverblattes und kann immer noch nicht genug davon bekommen. Allerdings bin ich sehr schreibfaul, somit ist das mein erster Leserbrief. Aber nun mal zum Thema Classic: Ich finde, das Einzige, was ihr daran ändern solltet, ist das Design. Noch nie in der Geschichte der VG habt ihr sooooo hässliche Classics gehabt (sorry, aber die sind echt langweilig). Die 80-Prozent-Hürde find ich okay, da ich für die Erhaltung des Platin-Classics bin. Bei 85 Prozent ist der Abstand zum Platin einfach zu gering, und den zu erhöhen wäre übertrieben.

P.S.: Was ist das Besondere an der beschlagnahmten VG 11/94? Hab eine Ausgabe zuhause (vom Abo) und mich würde interessieren, ob ich die jetzt in einen Tresor sperren muss oder ob ich etwa die normale hab.

CHRISTIAN DETTENDORFER VIA E-MAIL

Besagte Ausgabe existiert in zwei Versionen: Nur die Abonnenten bekamen damals die mit dem vierseitigen Test zu jenem verhängnisvollen Spiel, das wir im Nachhinein besser nicht getestet hätten. Die freie Verkaufsversion hatte dafür eine geschwärzte Tipps-Sektion und drei andere Tests zu bieten, die wiederum die Abonnenten nicht bekamen. Seltener ist natürlich die Ausgabe mit dem Mammut-Test.

Hallo, VG! Dass ihr den Gold-Classic bereits ab 80 Prozent vergeben habt, habe ich eigentlich noch nie verstanden. Eine richtige Auszeichnung war das für mich nicht, weil ja fast jedes zweite Spiel die 80-Prozent-Hürde genommen hat. Nach meiner Auffassung wäre eine Auszeichnung ab 85 Prozent gerechtfertigt und sonst nichts. Einen weiteren höherwertigen Classic zum Beispiel ab 90 Prozent zu vergeben, ist überflüssig. Ebenso halte ich von der Auszeichnung „Spiel des Monats", wie andere Hefte es praktizieren, nicht viel.

BODENSEEHAI VIA E-MAIL

Hi Ihr VG'ler! Ich glaube nicht, dass ihr eure Classic-Grenzen hochsetzen solltet, denn die 80-Prozent-Hürde gibt es jetzt schon seit Anbeginn der VG und war eigentlich immer eine gute Messlatte für die Qualität eines Spieles. Auch der neuere Platin Classic soll ruhig in seiner jetzigen Form bestehen bleiben, denn die 90 Prozent schaffen wirklich nur die besten Games und die haben sich somit auch eine Sonderauszeichnung verdient. Ihr solltet nur vielleicht an euren Bewertungskriterien arbeiten und bei einigen Titeln ein wenig objektiver bewerten, zum Beispiel bedenken, dass, wenn ihr einem Spiel für die PS2 jetzt eine Grafikwertung von 80 Prozent gebt, das die Programmierer noch längst nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft haben (na ja, bei der PS2 vielleicht doch :-)), aber das nur mal als Denkanstoß.

Hehe ... wir achten verstärkt drauf!

Ansonsten ist aber wirklich nichts an euren Wertungen auszusetzen, auch wenn ich manchmal kaum glaube, dass alle Redaktionsmitglieder an einer Bewertung beteiligt sind.

Stimmt – nicht jeder Redakteur hat jedes Spiel gesehen, was jedoch niemanden daran hindert, sich bei unserer monatlichen Wertungskonferenz lautstark zu Wort zu melden.

In diesem Sinne,
BJÖRN K. VIA E-MAIL

So sei es – diese und viele Mails und Briefe mehr zum Thema lassen wir und nun durch den Kopf gehen und ziehen uns alsbald zur Beratung zurück. Wir brechen dabei jedoch nichts übers Knie, keine Angst.

■ PC vs. PS2

Servus Ralph, bei dem Bericht zum PS2-Spiel *Summoner* musste ich doch sehr schmunzeln, als ich „unterlegene Hardware-Power der PS2" (gegenüber High-End PCs) gelesen habe. Die Konsole ist gerade erst hier erschienen und schon wird von „unterlegener Hardware" gesprochen. Wenn ich so an manche DC-Spiele denke (vornehmlich Arcade-Games), machen diese im Vergleich zu PC-Spielen oft eine gute Figur, auch weil die Auflösung beschränkt ist und ein DC keine Auflösung jenseits der Tausender-Marke handhaben muss. Was ich sagen will, ist nur, dass man Konsolen nicht mit PCs vergleichen kann. Klar ist bei „komplexen" Spielen ein PC durch viel Arbeitsspeicher und Harddisk im Vorteil, aber bei „simpleren" Spielen wird aus der im Vergleich zum PC bescheidenen Hardware immer genug herausgeholt, um auch PC-Spieler wie mich noch zu beeindrucken (bis so eine Konsole circa vier Jahre auf dem Buckel hat). Ich denke mal, es liegt einfach daran, dass die PS2 so schwer zu programmieren ist (wie der Saturn) und wir deshalb auf optische Knaller noch etwas warten müssen. Auf jeden Fall werden wir auf der PS2 noch genug Spiele sehen, bei denen auch Leute, die PC-Grafiken kennen, begeistert sein werden (Stichwort: *MGS 2*). Eine Konsole ist eben etwas für schnelle, flüssige, Japano-Rollen- und Strategiespiele. Für alles andere (Strategie, FPS (online), Weltraum-Shooter ...) bevorzuge ich persönlich auch den PC. Langer Rede kurzer Sinn: Wenn die Programmierer die PS2 erst mal beherrschen, werden bei einigen („Konsolen"-) Spielen für jene viele PC-Spieler, wie schon oft geschehen beim DC, lustvoll auf die „andere Seite" schielen und umgekehrt Konsolenspieler auf geniale PC-Games. So soll es auch sein, in diesem Sinne
DER DON VIA E-MAIL

Friede unter den Konsolen und zwischen Konsole und PC – so soll es sein!

■ Shenmue zu schlecht weggekommen?

Ich bin von eurem Test zur PAL-Version von *Shenmue* enttäuscht. Ich möchte versuchen, meine Meinung in folgenden Zeilen in Anlehnung an eure Shortcut-Leiste zu begründen.

1. „Äußerst hakelige Steuerung"
Sicherlich vorhanden, jedoch gerade

➔



Anschrift der Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-Mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



■ Gruss an Olma, diese Dumpfbacke ;-)

■ Wir richten's aus! :-)

■ Nur noch 6 MByte auf dem Server frei!!! Bitte sofort aufräumen!

■ Reicht doch noch locker für zwei MP3s - immer locker bleiben, Peer!

■ Wisst ihr, was mich aufregt?? Die verdammt hohen Absatzzahlen dieser Sch.... konsole von PS2 ...

■ Sachte, sachte – so viele hat Sony bei uns doch noch gar nicht verkauft.

■ Wo bitteschön war bei eurem Game-Babes-Special in der 12/2000 Mai Shiranui? Ich finde, sie hat den Ehrenplatz verdient!

■ Hat sie auch bekommen - im ersten Babe-Special letztes Jahr, in der VG 2/2000!

■ Lieber Weinachtsmann, ich wünsche mir, dass alle Pokémon aussterben! (euren Sanka dürft ihr natürlich behalten)

■ Langsam reicht's wirklich, ich (Ralph) schließe mich an!

■ Hey Bronco, könntet ihr nicht endlich wieder ein Poster beilegen? Mein Klopapier geht langsam aus! ;-(

■ Du kannst ja in der Zwischenzeit dein Sonderschulzeugnis hernehmen. ;-)

■ Den Helligkeitsregler dreht ihr bei eurer nächsten Ausgabe aber 'n bisschen höher ...

■ Das haben wir auch vor!



■ Chefredakteur: **Roland Austinat (ra), v.i.S.d.P.**
■ Producer: **Christiane Wesoly**
■ Redaktion: **Alexander Olma (ao), Sönke Siemens (cs)**
■ Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: **Ursula Böhme (Lektorat), Axel Boumalit (ab), Christian Daxer (cd),Ralph Karels (rk), Marcus Wiegand (Layout), Amos Wong (Japan)**
■ Redaktionsassistenz: **Catharina Brieden**
■ Design: **Kosta Christinakis**
■ Titel-Design: **Kosta Christinakis**
■ Fotografie: **Wild Side Pictures**
■ Titel-Artwork: **Konami**
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: **089/45 0-6 84-70** , Fax: **089/450-6 84-49**
E-Mail: **vg@future-verlag.de**

■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**
■ Publisher: **Suzanne Counsell**
■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München**
Telefon **089/45 0-6 84-0** ■ Telefax **089/45 0-6 84-89**

■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): **Guido Klausbruckner**
■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: **Brigitte Swoboda (-420),** Fax: **(-950)**
■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: **089/45 0-6 84-45** ■ Fax: **089/45 0-6 84-950**
■ Anzeigenpreise: **Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000**

■ Bestell- und Abonnement-Service:
***VIDEO GAMES* Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München**
Tel.: **089/209-591-38** ■ Fax: **089/200-281-00**
■ Einzelheft: **DM 6,50**
■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)**
■ Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)**
Österreich: **Jahresabonnementpreis: öS 552,-**
Schweiz: **Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20**
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching**
■ Erscheinungsweise: **monatlich**
■ Vertriebsleitung/-marketing: **Werner Hirschberger**
■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigel**
■ Belichtung: **Medienservice AG Kapellenweg 6, 81371 München, Tel.: 089/747-344-0**
■ Druck: **MOHN Media, Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 m, 33311 Gütersloh**



■ Übrigens: Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





bei einem Adventure-lastigen Rollenspiel zu verschmerzen.

Eine hakelige Steuerung gehört zu den schlimmsten Macken eines Spiels überhaupt und Shenmue *ist alles andere als ein Rollenspiel.*

2. „Geringe Sichtweite bei beweglichen Objekten"
Auch hier muss ich euch recht geben, war jedoch zu erwarten aufgrund der aufwendigen Grafik-Engine.

Ganz so plump hätte es sicher nicht sein müssen.

3. „Hektische Free Battles"
Die kann man doch sehr gut mit der realistischen Präsentation des Spiels in Einklang bringen – wer kann von einem geordneten Kampf gegen 70 Personen sprechen?

Darüber könnte man streiten, aber hast du noch keine Action-Filme gesehen, in denen der Held in Ruhe Mann für Mann nacheinander abserviert? ;-)



4. „Keine Zeitbeschleunigung"
Gerade das Fehlen dieses Features begrüße ich außerordentlich, da dadurch eine engere Bindung an die Spielwelt erreicht wird. Man muss sich nun mal den Tag um die Ohren schlagen und kann nicht gleich zum nächsten übergehen oder zur nächsten Uhrzeit switchen.

Ich glaube, dass du eher zur Minderheit gehörst, die sich von einem Spiel diktieren lässt, dass sie jetzt einfach mal 'ne Stunde nichts tun kann.

5. „Hohle Dialoge"
Hier muss ich sehr heftig wiedersprechen, selten habe ich ein Spiel gespielt, das derart wie *Shenmue* die Dialoge zum Hauptgeschehnis macht. Eine um euch besorgte Haushälterin, ein Schüler eures Vaters, der euch sein ganzes Geld schenkt, eine alte Frau, die über die chinesische Geschichte referiert und so weiter sind alles Beispiele von „Nebengeschichten", die ich ganz und gar nicht als hohl bezeichnen würde!

Fast alle Leute, die man anspricht, sind extrem kurz angebunden oder erzählen Belangloses. Mag zwar im echten Leben mitunter auch so sein, aber von einem Spiel erwarten wir, dass wir besser unterhalten werden.

(...)

7. „Zähe Storyentwicklung"
Auch das empfinde ich als gelungen. Dies ist der erste Teil einer Serie und es wäre meiner Meinung nach unangebracht, den Story-Verlauf schneller voranzutreiben, da dies der Atmosphäre schaden würde.

Und beim Kauf deines nächsten ***Rennspiels wärst du dann sicher auch*** *begeistert, dass du die Meisterschaft erst in Teil zwei einfahren kannst?*

(...)

Ich bin deshalb so erbost über diese niedrige Wertung, weil dieses Game aufgrund eurer Wertung wahrscheinlich einigen nicht Hardcore-Zockern verborgen bleiben wird.

HARLEKIN VIA E-MAIL

84 Prozent Spielspaß bedeutet bei uns „Sehr Gut" und eine Stufe unter „Genial". Und das ist Shenmue *trotz allen Hypes nicht.*

■ Arcade zu Hause

Hi Ralph!Es war schon seit langem mein Traum, mal einen echten Arcade-Automaten bei mir zu Hause stehen zu haben. Aber leider konnte ich mir diesen Traum aus finanziellen Gründen nie erfüllen! Aber jetzt sieht das alles anders aus, und ich hätte das Geld, um mir einen neuen Automaten zu kaufen. Jetzt kommt meine Frage dazu: Wieviel kostet so ein Teil neu, zum Beispiel Naomi 2 oder Hyper Neo Geo 64? Ich glaube, so um die 8000 Mark, bin mir aber leider nicht sicher.

SVEN MÜLLER VIA E-MAIL

Dann sollten Sie jemanden anrufen oder den Fifty-Fifty-Joker ziehen! :-) Im Ernst: Brandneue Hardware wie Segas neues Board bezahlst du im hohen fünfstelligen DM-Bereich. Ein Hyper Neo Geo 64 willst du nicht wirklich – da gibt's nur eine Handvoll Schrottspiele, die auch noch damals neu circa 100.000 Yen (also etwa 2.000 Mark) kosteten. Wenn es echtes Arcade-Feeling sein soll, raten wir dir zu einem MVS-Board (Arcade-Bruder des Neo Geo). Das kostet nicht die Welt und es gibt 'ne Menge guter 2D-Games zu Schleuderpreisen, zum Beispiel Metal Slug 1 *für etwa 200 Mark.*

■ Ireeeeene!!!

Konnichi-wa Ralph-san!

Arigato Gozai-mash-ta!

Meine Güte, wer ist denn dieses Prachtexemplar eines Redakteurs? Mmmmhhh, welch ein Lächeln! Der wahre Grund, warum ich mir die neueste VG gekauft habe, hehe. Biiiiiiite, meeeeeeeehr! Schönes Wochenende,
MARCO VIA E-MAIL



Hmm, meinst du etwa unsere Gast-Meinungskasten-Schreiberin Irene aus dem Dancing Stage Euro Mix*-Review? Sollen wir sie wieder mal an die Pads bitten? Wenn genug Resonanz kommt, werden wir doch sehen, was sich machen lässt. :-)*

■ The Iraki strikes back

Sir, I am a student of 18 year old and my great interest in magazines and your magazine it is the better all over the world. So I am very admire in it! I am willing to participate in your wonderful magazine. I hope to provide me your admission requirements. I'll be very happy if let me a friend to you. Please I would greatly appreciate to send me a complimentary copy of this month's issue.
Mutaza Stahall, Bagdad, Irak

Yes, yes, we magazine is world in best! You magazine participate? Word is send detail in house article quickly! Yes and also complimentary please copy of Iraki Scud rocket send!

■ Wir fallen Sega in den Rücken!

Hi VG, also ich muss einmal was los werden, denn in letzter Zeit habe ich das Gefühl, dass Ihr Sega langsam, genau wie die Masse, in den Rücken fallt. Zunächst einmal wäre da der Test



Forumthema des Monats

■ Dreamcast in der Werbekrise (siehe Brief des Monats): Kann Sega der übermächtigen Marketing-Power der PS2 noch was entgegen setzen? Eine nicht unwesentliche Rolle spielt dabei die Beratung in den Kaufhäusern und Fachgeschäften. Uns würde in diesem Zusammenhang interessieren, ob ihr beim Kauf eurer Konsole objektiv und fair, ahnungslos und gleichgültig oder gar falsch und voreingenommen beraten wurdet. Es soll sogar Fälle gegeben haben, in denen willigen DC-Käufern die Sega-Konsole mit hanebüchenen Argumenten wieder ausgeredet und sie zum Kauf oder zur Vorbestellung der PS2 überredet wurden. Versuchen euch die Verkäuferschergen nur Teures und Vorrätiges aufzuschwatzen? Wir sind gespannt euf eure Erfahrungen!

Ooops!

vg@future-verlag.de

■ Die *Tomb Raider*-Cheats hatten wir geflissentlich an der Goldie-Test-Version ausprobiert und da funktionierten sie bestens. Konnte ja keiner ahnen, dass sie in der Verkaufsversion nicht mehr klappten ...

■ Sanka hat in seinem DC-Lineup-News doch glatt Segas Top-Entwickler *Hitmaker* in Hitman umbenannt.

■ Der Titel-Screen von *Quack Attack* hat im Test von *Jedi Power Battles* nichts verloren.

■ *Die Schlümpfe*, das GB-Spiel des Monats, besitzt anstatt des angegebenen Passwords den komfortableren Batteriespeicher.

■ Sanka meinte bei seinem Filmtipp nicht Shanghai Moon sondern Shanghai Noon – obwohl wir entdeckt haben, dass es Ersteren auch gibt!

■ Beim Test zu *4x4 Evolution* haben wir das Tastatur-Symbol vergessen. Online Texte verschieben ist also durchaus möglich.

■ Das war's schon – wir steigern uns. ;-)

zum Dreamcast-Top-Racer *F355 Challenge*: Warum bewertet Ihr als Freak-Magazin ein Spiel mit knappen 70 Prozent, wenn der eigentliche Freak (in diesem Falle Ralph) ein „Super" abgibt?

F355 Challenge hat verdiente 78 Prozent bekommen und ich habe ein „Gut" abgegeben.

Gleiches bei *Shenmue*: Wie kann jemand (in diesem Falle Christian), der bereits alle vorangegangenen Versionen (also die 99er Demo, die Preview-Version und die japanische Version) schon bis zum Umfallen gespielt und darüber berichtet hat, für einen PAL-Test herangezogen werden?

Weil er es am besten kennt?

Dass du keine Lust mehr auf *Shenmue* hast, ist doch klar, wenn du es schon so ausgiebig gespielt hast.

Wir sind Profis und lassen uns nicht davon leiten, wie oft wir einen Titel schon gespielt haben, glaub mir. Manche Titel spielen wir noch Jahrzehnten gerne.

Und noch etwas zu *Tomb Raider*: Ich mag keinen der Teile, verstehe aber auch nicht, wie Teil drei, der einmal die 91 Prozent (Platin) bekommen hat, so mir nichts, dir nichts auf 55 Prozent heruntergestuft werden kann, mit dem Nachtrag „der mit Abstand mieseste Teil".

MELANIE STOLPE VIA E-MAIL

Damals hat sich die gesamte Fachpresse von Lara Superstar und den Marketing-Strategen von Eidos einlullen lassen und durchweg Höchstnoten gezückt, was vor allem bei diesem Teil im Nachhinein nicht gerechtfertigt war. Aber niemand ist unfehlbar, auch wir lernen dazu und deshalb hat die „Zahn der Zeit"-Abwertung hier besonders hart zugeschlagen.

Und: Wir fallen Sega in den Rücken? Hossa – was für eine Anschuldigung, nur weil Shenmue *und* F355 Challenge *keine Überhammer-Wertungen kassierten wie die vielen anderen Sega-Titel, die wir mit Lob überschüttet haben (*Crazy Taxi, Jet Set Radio, Virtua Tennis *und und und). Außerdem hat bei den Spielen des Jahres in jeder zweiten Kategorie ein DC-Spiel abgeräumt! Immer schon den Ball flach halten, Melanie!*



Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
vg@future-verlag.de

Web-Sites des Monats

■ Diesen Monat sind wir auf **www.vgmuseum.com** gestoßen. Trotz des Namens hat die Seite nichts mit uns zu tun, hätte es aber durchaus verdient: Sie enthält Bildschirmfotos, Endsequenzen und Werbematerial zu Spielen auf 30 verschiedenen Konsolen mit Schwerpunkt Mega Drive, Super Nintendo und Arcade.
Wer also nach einem bestimmten Spiel sucht, einfach mal ein Bild eines unbekannten Spiels sehen oder den Abspann begutachten will, ohne den verhassten Endgegner zu bekämpfen, ist hier bestens aufgehoben. Wahnsinn, was für einen Aufwand manche Leute für ihr Hobby doch betreiben!



Szene-Chat

Wie viel Spielspaß braucht der Mensch?

Es soll Menschen geben, die reagieren auf die Aussage „mehr als 200 Stunden Spieldauer" mit Frohlocken und Euphorie. Bei mir machen sich dann eher gemischte Gefühle breit. Sicher liebe auch ich umfangreiche Spiele, doch leider nimmt mit zunehmendem Alter die völlig frei verplanbare Freizeit irgendwie nicht proportional zu. Sollen soziale Kontakte nicht unter dem Spiele-Hobby leiden, bleibt oft nur noch die Nacht zum Spielen übrig – und dann taumle ich morgens schon mal nur mit fünf Stunden Schlaf und dicken Augenringen gegen elf Uhr ins Büro. Gut, dass ich nicht in einer „normalen" Firma arbeite.
Auch der Trost: „Wenn ich mal in Rente bin, kann ich alle Software-Perlen zu Ende spielen", ist aktiver Selbstbetrug. Denn zwischen dem Hier und Jetzt und dem Rentnerdasein werden noch viele Konsolen mit unzähligen spannenden Titeln erscheinen, die sich dann in einer eigens angemieteten Scheune anstauen könnten. Ätsch! Daher meine Forderung an die Hersteller: Macht die Spiele kürzer! Zehn, 15, allenfalls 20 Stunden sind genug. Kinofilme dauern auch maximal gute zwei Stunden und kosten ergo auch nur ein Zehntel dessen, was ich für einen neuen Spiele-Hammer blechen muss. Ich bin es leid, erst nach 30 Stunden den coolen Level zu sehen, dessen Bilder schon Jahre vor dem Erscheinungstermin im Internet herumgeistern. Bei Rennspielen kann ich ja auch von Anfang an in alle Gänge schalten und fahre nicht erst durch Drahtgitter-Strecken, deren Texturen ich mir erst erspielen muss. Außerdem würde ich mir dann mehr Spiele als heute zulegen, wenn die Chance bestünde, sie auch wirklich alle spielen zu können. Mehr zu diesem Thema findet ihr übrigens auf www.lenhardt.net, wo unser US-Korrespondent Heinrich und ich uns nun regelmäßig über aktuelle Themen duellieren. RA



Das waren noch Zeiten, als man so richtig Zeit zum, ehh, Schreiben hatte.

Phantasy Star Online

DC Spielbar: Das erste Online-Rollenspiel für eine auch im Westen erhältliche Videospielkonsole!

Auf der Tokyo Game Show war es am 19. September 1999 soweit: Segas Vorzeigeentwickler mit dem bezeichnenden Namen Sonic Team enthüllten erstmals ihr best gehütetes Projekt: *Phantasy Star Online*. Über ein Jahr später dürfen wir zum ersten Mal selbst mit der Internet-Inkarnation einer der beliebtesten Rollenspielserien überhaupt online gehen.

Alt eingesessene Rollenspielfreunde frohlockten, denn ganze sechs Jahre waren seit *Phantasy Star 4* – dem letzten Teil der Serie – vergangen. Doch mit *Phantasy Star Online*, kurz: *PSO*, kündigte sich nicht nur ein großer Name für den Dreamcast an: Durch das revolutionäre Online-Konzept sollen die Kassen dauerhaft klingeln. Über eine Millionen Exemplare möchte Yuji Naka, Chefproduzent und Kopf des Sonic Teams, in Japan verkaufen.

Das globale Projekt genießt nach Aussagen des Chefs derzeit höchste Priorität – da muss selbst ein *Samba de Amigo 2000* und ein *Sonic Adventure 2* nachstehen. Wenn ihr diese Zeilen lest, ist *Phantasy Star Online* bereits seit dem 21. Dezember in Fernost erhältlich. Amerika wird exakt einen Monat später beliefert und Europa muss sich noch bis zum Sommer dieses Jahres gedulden.

Das Erfreuliche: Online-Probleme scheinen bislang nicht zu existieren; unsere weit fortgeschrittene Preview-Version konnte sich problemlos ins Internet einwählen und ein neues beziehungsweise bereits existierendes Spiel starten. Bislang herrschte jedoch auf den Sega-Servern gähnende Leere, die lediglich einige Beta-Tester störten – eine Bewertung ist deshalb jetzt noch nicht möglich. Wir reichen sie in unserer Rubrik Online-Update in einer der nächsten Ausgaben jedoch nach.

„Amüsant: Nach etlichen Spielstunden, verweigerte unsere nahezu fertiggestellte PSO-Version den Speichervorgang."

Multi, Kulti, National

Doch die Zukunft verspricht viel: *Phantasy Star Online* generiert nicht etwa wie *Everquest* auf dem PC eine eigene Fantasy-Welt, sondern lässt insgesamt vier Mitstreiter im Online-Modus der Story folgen. Im Chat verständigt ihr euch untereinander. Findet ihr mit eurem Gegenüber keine gemeinsame Sprache, helfen euch die intuitiven Verständigungssymbole sowie einige – in alle Sprachen übersetzte – Satzphrasen weiter. Bei der uns vorliegenden Preview-Version sind an Sprachen bereits Deutsch, Französisch, Japa-

Phantasy Star Online

DC

- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **Sonic Team**
- Hersteller: **Sega**


Sommer 2001

- Erster Eindruck
Der Online-Modus funktioniert und überzeugt!



▲ Ganze neun Charaktere stehen euch für euer Abenteuer zur Auswahl.



▲ Die Karte im rechten oberen Bildschirm leitet euch durchs Gelände.



▲ Der europäischen Verkaufsversion von *Phantasy Star Online* wird ein Demo von *Sonic Adventure 2* beiliegen.



▲ Gegen das Paar tollwütige Wölfe kann eine Schußwaffe weiterhelfen.


▲ Hochglanz polierte Weltraumstädte verzücken eure Augen.



▲ Auf die Harte Tour: Via Lock-On-Funktion visiert ihr die heranstürmende Gegnerschar an, um danach treffsicher euer Ziel niederzustrecken.



▲ *Phantasy Star Online* erreicht mit Leichtigkeit die grafische Leistung des Spitzentitels *Shenmue*.

nisch, Spanisch und Englisch vollständig integriert – lediglich an sprachlichen Korrekturen und Rechtschreibfehlern arbeiten die Entwickler noch.

Lange verschwiegen, endlich erzählt: Die Hintergrundgeschichte! Aus der Verzweiflung über die unmittelbare Zerstörung des Heimatplaneten gründete sich das "Pionier Projekt". Eine gut ausgerüstete Raumflotte wurde in die Tiefen des Weltraums entlassen, um einen Planeten für ein zweites Zuhause aufzuspüren. Die Flotte wurde mit dem Planeten Ragol (klingt irgendwie wie ein Hustenbonbon) fündig, doch als sieben Jahre später die restliche Bevölkerung zur Kolonie auf Ragol dazustoßen will, erschüttert eine gewaltige Explosion die Planetenoberfläche. Danach: Schweigen im Walde. Als Aufklärungstrupp macht ihr euch auf die Socken und erkundet den Vorfall. So weit, so gut.

Zurück in der Zukunft

Manch einer mag über die begrenzte Anzahl der Spieler meckern, doch ob allein oder im Quartett, die Story bleibt ein wichtiges Element im Spiel. Stumpfsinnige Sammel- und Tauschaktionen ohne Geschichte oder – wie bei manch einem PC-Rollenspiel – stundenlanges Herumhämmern auf Stoffpuppen zur Steigerung eurer Kampfesfähigkeiten kommen gar nicht erst zustande. Glück gehabt!

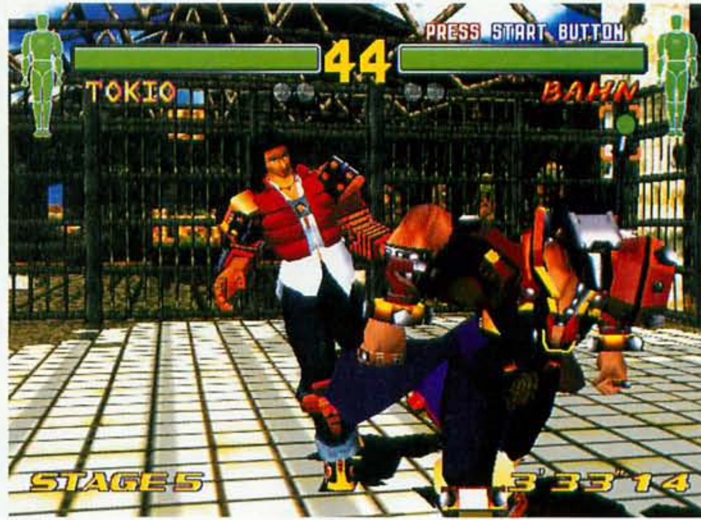
Dafür änderte sich *PSO*s Gewand vom rundenbasierten Rollenspiel zur soliden Adventure-Kost: Gegenüber den *Phantasy Star*-Vorgängern auf Master System, Mega Drive und Game Gear streckt ihr bei *PSO* eure Widersacher in actiongeladenen Echtzeit-Fights nieder. Je nachdem, welche Charakterklasse (Hunter, Ranger, Forcer) und Rasse (Human, Newman, Android) ihr gewählt habt, attackiert ihr die Fabelwesen mit durchschlagskräftigen Waffen oder Magie-Sprüchen. Eure Feuerzauber, Langschwerter oder großkalibrigen Schusseisen schalten dabei die wilden Hornissen, haarigen Wölfe oder gelben Pinguine recht effektiv aus.

In der großen Rahmenhandlung verbergen sich viele kleine Unteraufträge für die insgesamt neun wählbaren Charaktere, die sich sehr abwechslungsreich gestalten. Mal kassiert ihr beispielsweise einen Sold für Bodyguard-Dienste für eine Journalistin, dann rettet ihr schwer verwundete Freunde.

Optisch beweist Segas potenzielles Zugpferd Standfestigkeit. Mit sehr genehmen 60 Hertz flimmern grasgrüne Wälder, dynamische Fights und gigantische Weltraumstädte über den Bildschirm. Freuen wir uns schon jetzt auf die PAL-Version, die noch in diesem Halbjahr bei uns aufschlagen sollte. AO



▲ Full Power: Mit einem panzerbrechenden Move katapultiert ihr den Gegner durch die zersplitternde Ringbegrenzung – Finish Him Grace!



▲ Grafisch merkt man *Fighting Vipers 2* seine '98er Herkunft an: *DoA 2* und auch *Soul Calibur* sehen eine Klasse besser aus.









▲ Sämtliche Charaktere in *FV2* wurden liebvoll mit Panzerungen versehen und mit durchaus hübschen Polygon-Accessoires versehen.



▲ Volltreffer: Mit einem coolen Partikeleffekt fliegen Teile der Rüstung in hohem Bogen davon. Macht wirklich Spaß!

Fighting Vipers 2

DC Sega gräbt die alten Kamellen aus – nach *Daytona* ist jetzt ein 98er Prügel-Automat dran.

Zum DC-Launch Ende 1998 in Japan brauchte man einen echten Kult-Titel: Was lag also näher, den immerhin schon von '96 datierenden, extrem beliebten Schläger *Virtua Fighter 3* in seiner aktuellsten Upgrade-Version umzusetzen. Zwei Jahre später das gleiche Spiel – doch diesmal mit einem relativ unbekannten Namen: Kann Sega mit *Fighting Vipers 2* aktuellen 3D-Krachern wie *Dead or Alive 2* oder *Soul Calibur* Paroli bieten?

Eigentlich eine pfiffige Idee: Man nehme *VF* (die Anfangsbuchstaben von *Virtua Fighter*) und drehe sie um – fertig ist das neue Beat'em-Up! Na ja, ganz so einfach war es dann wohl doch nicht, wenngleich das damalige AM2-Team von Hiroshi Kataoka viele Anleihen beim Sega-Vorzeige-Prügler nahm – im Abspann steht sogar eine eigene Dankeszeile an das *Virtua Fighter 3*-Team. Da wäre etwa die simple Steuerung mit nur je einem Punch- und Kick- sowie einem Block-Button, die zusammen mit fixen Steuerkreuz-Kombinationen für einige Martial-Arts-Kapriolen gut sind. Zum anderen erinnern wie schon beim Waffen-Fighter *Last Bronx* (Arcade, Saturn, PC) die schnell aufeinander folgenden, mit wenig optischer und akustischer Effekthascherei à la *Tekken* oder *Soul Calibur* ausstaffierten Moves an den ersten Polygon-Fighter überhaupt.

Die Panzerknacker kommen!

Die elf Vipern um Rollerblade-Zuckerpuppe Grace und den Gitarren-Freak Raxel (hehe) beweisen aber durchaus Eigenständigkeit: Jeder Duellant, der sich in den Ring wagt, schützt sich zunächst durch eine Panzerung, die in Form eines grünen Männchens neben der Lebensleiste prangt. Je mehr Schaden der Hi- beziehungsweise Low-Schutzschild nimmt, desto schwächer wird er (grüne Anzeige blinkt). Setzt ihr dann einen panzerbrechenden Move ein (meist kurz links oder rechts halten plus Punch oder Kick), zerschmettert ihr das Gerät in tausend Polygon-Stücke, die durch den Ring fliegen. Damit ist das Gegenüber an dieser Stelle (jetzt als roter Bereich gekennzeichnet) umso verwundbarer.

Besonders spektakulär inszeniert der erfahrene Beat'em-Upper diese Aktion, wenn der Kontrahent nur noch wenig Lebensenergie besitzt: Jetzt den passenden Move angebracht und er verliert nicht nur den Schutz, sondern wird in einer Art Super-Kill auch noch durch die splitternde Ring-Barriere in die Lava, die Fluten oder das Pixel-Nirvana geschickt. Sind die Wände noch intakt, eignen sich bestimmte Aerial Moves prima dazu, das Opfer mit hochzählendem Juggle-Manöver an der Begrenzung festzunageln und saftigen Raubbau an seiner Energieanzeige zu betreiben. Wer sich besonders geschickt anstellt, kann als Defensiv-Künstler die Wände auch gut als Fluchtroute einplanen.

Oldie-Look, Goldie-Gameplay

Thema Grafik: Obwohl die elf freakigen Charaktere allesamt liebevoll mit charismatischen Details versehen wurden, merkt man *Fighting Vipers 2*

Fighting Vipers 2

DC

- Genre: **3D-Beat'em-Up**
- Hersteller: **Sega**
- Entwickler: **SEga AM2**

Januar 2001
- Erster Eindruck
Solides Gameplay – veraltete Optik



① Zu Beginn der Fights beeindruckt Honey bereits durch ihr neckisches Outfit.
② ... hier schon mit einigen blauen Flecken und ohne Brustpanzer ...
③ ... was immer noch besser kommt als ohne schützendes Beinkleid!
④ Na, wer sagt's denn – wir haben uns von ihren Charme blenden lassen ...
⑤ ... doch die Rache folgt auf dem Fuß – hier das kompromittierende Beweisfoto.







▲ Perfect: Mit geschicktem Blocken und Juggle Combos hier kein Ding der Unmöglichkeit. Der Teddy im Hintergrund wird, wenn er groß und stark ist, wahrscheinlich mal ein versteckter Charakter.



▲ Grotesk: Biker Charlie zieht mit seinem BMX auf dem Rücken in den Kampf.

sofort an, dass es schon mehr als zwei Jahre auf dem Buckel hat. Im Vergleich mit den atemberaubend modellierten *Dead or Alive 2*-Kunstwerken, den nahezu perfekt agierenden *Soul Calibur*-Kombattanten, aber auch der Martial-Art-Choreographie eines *Tekken Tag Tournament* ziehen die Kampfvipern sowohl in Sachen Charakterdarstellung als auch Animation klar den Kürzeren.

Gerade deshalb sollte Sega bis zum Release (Japan im Januar, PAL kurz darauf) unbedingt darauf achten, der Dreamcast-Version noch einige Bonus-Features zu spendieren, wie das in der Vergangenheit bei *Virtua Tennis* mit dem World Circuit Modus oder bei *Crazy Taxi* mit der zweiten Stadt der Fall war. Bis jetzt finden sich nämlich nur die klassischen Beat'em-Up-Spielmodi Arcade, Versus, Training und Survival sowie eine Internet-Option (so gut wie sicher nur in Japan) auf unserer Beta-Preview NTSC-GD.

„Der Genuss, den Gegner mit einem Finishing Move durch die splitternde Ring-Begrenzung zu schicken, ist nicht zu unterschätzen!"

Ein ziemlich billig gemachtes Intro und keinerlei Abspänne (nicht mal Standbilder oder irgendein Text à la „Du bist der Größte!") verleiden zwar etwas die Beat'em-Up-Laune, können aber am eigenartig hochmotivierenden Gameplay nicht kratzen.

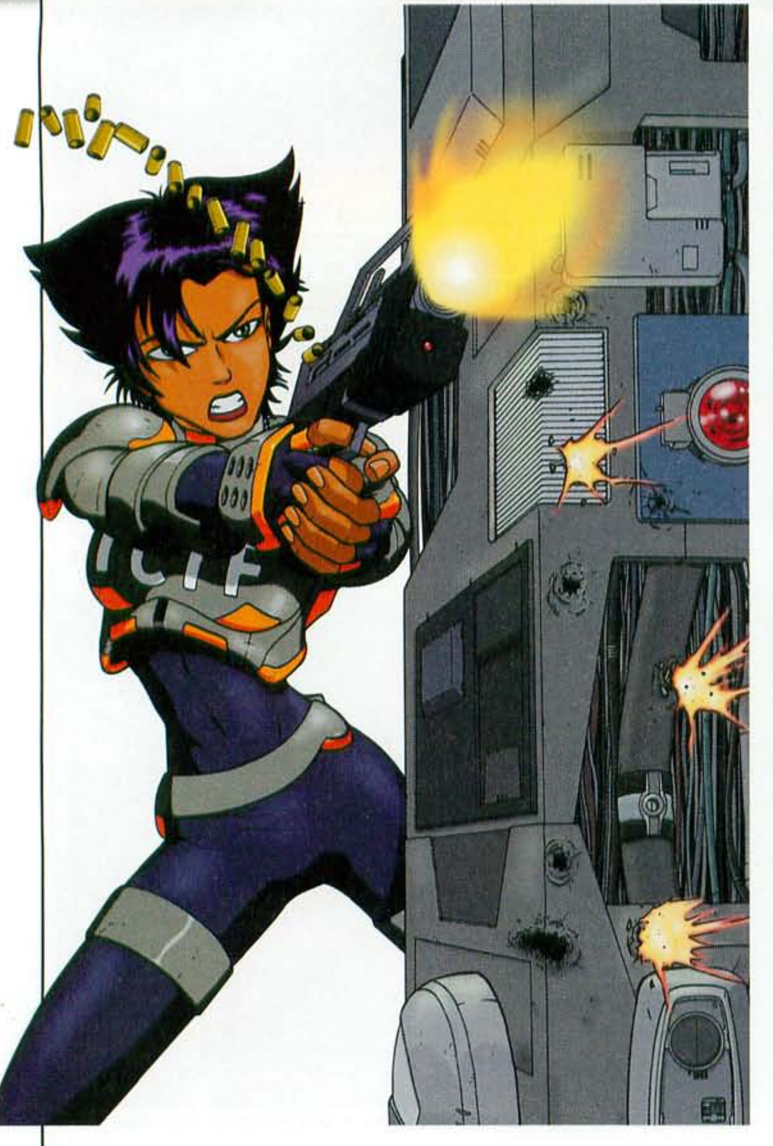
Es macht einfach tierisch Spaß, sich einen bestimmten Körperteil des Gegners heraus zu suchen und das so lange zu bearbeiten, bis seine Panzerung mit einem krachenden Effekt in Tausend Teile zersplittert. Auch der Genuss, den anderen mit einem Finishing Move durch die Begrenzung zu schicken, ist nicht zu unterschätzen.

Einen neuen Referenz-Fighter dürft ihr jedoch nicht erwarten: Dazu wirkt erstens die Optik ein wenig zu antiquiert und zweitens ist das Gameplay ein wenig zu seicht. Raffinierte einzusetzende und choreographierte Konter wie in *DoA 2* sucht man hier vergebens. Das hat aber auch ein *Tekken* nicht von seinem Siegeszug abgehalten. Beat'em-Up-Fans mit Dreamcast-Affinität und Capcom-Antipathie sollten sich *Fighting Vipers 2* dennoch vormerken. In der nächsten Ausgabe gibt's den Test! RK

Saturn-Flashback: *Fighting Vipers*



Lang, lang ist's her – genauer gesagt in der Video Games 10/96 –, dass der erste Teil unser Testlabor betreten hat und mit einer exzellenten 82er-Wertung wieder verlassen durfte. Im ersten Teil waren es zunächst nur acht Charaktere, die allerdings durch einige versteckte verstärkt wurden, von denen wir im Quasi-Nachfolger ebenfalls viele erhofft hatten. Wir denken da vor allem an den legendären Pepsi-Man und die Cop-Amazone aus dem indizierten Sega-Lightgun-Shooter. Probleme der Saturn-Version wie wegclippende Ringwände und vereinzelte Polygon-Fehler bei den Kämpfern dürften dagegen für Dreamcast endlich kein Problem mehr sein.




▲ Im Laufe des Spiels lernt ihr ständig neue Moves und Attacken.



▲ Die beiden Kreise am Bildrand geben euch Aufschluss über euren Energiehaushalt, verbleibende Munition und dienen als Radar und Kompass.

Oni

PS2 Bildhübsch, hart, schnell – und tödlich!

Nicht nur in technischer Hinsicht scheint diese gelungene Mixtur aus Beat'em-Up und Action-Adventure inklusive Animé-Feeling ein echter Hammer zu werden.

In gar nicht allzu ferner Zukunft, genauer gesagt im Jahre 2032, schlüpft ihr in die Rolle der Elite-Polizistin Konoko, eines Mitglieds der speziell für High-Tech-Aufträge ausgebildeten Anti-Terrorgruppe TCTF (Technology Crimes Task Force). Wie alle Mitglieder dieser Gruppe durchlief auch Konoko ein besonders hartes Martial-Arts- und Kampftraining, wobei sie aus noch ungeklärten Gründen in jeder Hinsicht besser als ihre Kampfgenossen ist. Diese Fähigkeiten alleine reichen jedoch im Kampf gegen das Syndikat, eine mächtige und geheimnisvolle Verbrecherorganisation, nicht aus.

„Konoko könnte ein weiblicher Solid Snake werden."

High-Tech-Animé aus dem Westen

Was sich zu Beginn wie eine beliebige 08/15-Story anhört, entwickelt sich im Laufe des Spiels zu einer packenden Geschichte voller Wirrungen und Verrat, voller Geheimnisse, die sich euch erst langsam eröffnen. Ein Standard-Auftrag zu Beginn entpuppt sich beispielsweise bald als eine sehr, sehr private Angelegenheit ...

Interessant ist die Atmosphäre, die in *ONI* aufkommt. Zum einen lassen sich sehr starke Animé-Einflüsse nicht von der Hand weisen, zum anderen wirkt das Spiel dennoch stark von westlichen Geschmäckern beeinflusst. Die gelungene Mischung aus handgezeichneten Dialogboxen und der superben 3D-Grafik-Engine betritt Neuland und macht den Einstieg in den komplexen Titel spielend leicht. Ihr steuert Konoko in einer Third-Person-Perspektive, die eure Spielfigur jedoch nicht immer nur von hinten zeigt, sondern mit Hilfe der virtuellen und auch selbst justierbaren Kamera auch von der Seite und von vorne. In Gegensatz zu anderen Genrevertretern funktioniert dies jedoch bereits in der Preview-Version hervorragend und sorgt für eine stets perfekte Übersicht. Auf ihrem Weg durch die 14 großzügig angelegten Level (es handelt sich dabei um dieselben wie in der PC-Version, nur dass manche

Oni

PS2

- Genre: **Action-Adventure**
- Hersteller: **Take 2**
- Entwickler: **Rockstar-Games**

1. Quartal 2001

- Erster Eindruck

Vergesst endlich Lara – Kokono ist der PS2 wirklich würdig!


▲ Leider steuert Konoko diese Maschine nur in den Zwischensequenzen.


▲ Während ihr diesen Move ausführt, dürft ihr den Gegner auch entwaffnen.


▲ Gleich fliegt dieser bullige Syndicate-Soldat quer durch den Raum.


▲ Im Flughafen legt ihr ein ganzes Terminal in Schutt und Asche.


▲ An der Farbe des Aufschlags könnt ihr erkennen, wieviel Energie der Gegner noch hat.


▲ Ungh, das tut weh. Aber zum Glück ist Konoko schnell wieder auf den Beinen.


▲ Je nach eurem Verhalten kämpfen manche der NPCs für oder gegen euch.


▲ Das umfangreiche Waffenrepertoire lässt wirklich keine Wünsche offen.


▲ Nach diesem Kampfes müsst ihr an den beweglichen Laser-Fallen vorbei.


▲ Immer auf der Hut sein! Auf der Brüstung hat euch ein Sniper im Visier.


▲ Coole Sonnenbrille. Doch leider ersetzt sie keine Augen im Hinterkopf ...

„Man muss die Kampfsequenzen in Bewegung gesehen haben, um es glauben zu können."

zusammengefasst wurden) bekommt es Konoko erwartungsgemäß mit einer Vielzahl finsterer Gesellen zu tun. Da diese Burschen nur allzu gerne in der Mehrzahl oder aus versteckten Positionen angreifen, erweisen sich Konokos Fähigkeiten als äußerst hilfreich.

Von wegen schwaches Geschlecht

Es ist euch dabei freigestellt, ob ihr von euren Martial-Arts-Fähigkeiten Gebrauch macht oder auf das reichhaltige Waffenarsenal zurückgreift – Konoko weiß sich ihrer Haut bestens zu wehren. Neben normalen Tritten und Schlägen könnt ihr hinter euch stehende Gegner mit einem gezielten Ellbogen-Stoß ins Land der Träume (oder Toten?) befördern oder die Feinde über euch werfen. Besonders eindrucksvoll ist Konokos Sprungattacke, mit der ihr quasi im „Vorüberfliegen" dem Gegner im wahrsten Sinne des Wortes den Hals umdreht. Doch auch weiter entfernte Gegner entkommen euch nicht. Selbat, wenn ihr nur eine Waffe bei euch tragen könnt, findet ihr überall in den Leveln neue Tötungsutensilien. Die Feinde lassen sich sogar während eines Kampfes entwaffnen und dann mit ihren eigenen Wummen bearbeiten.

Bei diesen Auseinandersetzungen punktet die fantastische Grafik-Engine, die es ermöglicht, nahtlos von einer Animationsphase in die nächste zu wechseln, etwa, wenn ihr euch, während ihr über den Boden rollt, dazu entschließt, eine herumliegende Waffe aufzunehmen. Während in anderen Spielen die Rolle beendet und erst dann nach der Waffe gegriffen wird, verschmelzen die Bewegungsabläufe hier in perfekter Weise. Mit etwas Glück können wir euch bereits in der nächsten Ausgabe einen umfassenden Test dieser Perle präsentieren. AB


▲ Der starke Einfluss diverser Animé-Cartoons lässt sich unschwer erkennen.



▲ Die Steuerung wird euch anhand simpler Trainingsmissionen erklärt.


▲ Trotz der hohen Geschwindigkeit und der pausenlosen Action sehen die Charaktere deswegen nicht schlechter aus.


▲ Nicht nur die Charaktere, sondern auch die Umgebungen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.



▲ Flammen, Lichtblitze und extrem saubere Animationen – hier zeigt die PS2 endlich ihre Zähne.


▲ Leider vermitteln die Bildschirmfotos euch keinen Eindruck von der irren Geschwindigkeit des Spiels.



▲ Je nachdem, wie stark ihr die Buttons betätigt, ändert sich die Schussfrequenz.

Zone of the Enders

PS2 Wer auf die absolute Kontrolle verzichten kann ...


▲ Lasst euch nicht täuschen. Auch dieses reizende Geschöpf ist gegen euch.

Die Möglichkeit, einen vor Waffen nur so strotzenden Mech zu steuern, bieten diverse Videospiele schon seit eh und je. Doch nie zuvor wurde das Ganze so Action geladen und furios umgesetzt wie in *Zone of the Enders*.

Allein die Tatsache, dass sich Hideo Kojima, Mr. *Metal Gear Solid*, höchstpersönlich als Produzent um das Spiel kümmert, ließ natürlich auf etwas Besonderes schließen. Und dennoch: Nach dem ersten Einlegen der Preview-CD macht sich erst einmal völlige Planlosigkeit breit. Um was geht's hier eigentlich? Wer bin ich? Wo bin ich? Und wie zum Teufel steuere ich mich?

Was bin ich?

Doch bereits nach wenigen Spielminuten, in denen die Steuerungs- und Waffenoptionen Schritt für Schritt erklärt werden, lösen sich alle Befürchtungen auf, dass auch *Zone of the Enders*, kurz *ZOE*. unter den gleichen Problemen wie die meisten Fighter im völlig freien 3D-Raum leidet. Denn es ist schlicht und einfach nahezu unmöglich, eine völlige Bewegungsfreiheit (euer Mech kann auch fliegen!) im virtuellen Raum mit einer eingängigen Steuerung und schneller Action zu kombinieren.

Doch Kojima wäre nicht Kojima, wenn er und sein Team dieses Problem nicht auf seine eigene Art angepackt hätten. Der Preis dafür ist allerdings ein gewisser Kontroll-Verlust. Während ihr euch mit Hilfe des linken Analog-Sticks in acht Richtungen der Bildschirm-Ebene bewegen könnt, justiert ihr mit Hilfe der Action-Buttons eure aktuelle Flughöhe. Sollte nun einer der unvermeidlichen Feinde in euer Sichtfeld geraten, greift die CPU ein: Sie sorgt durch ihr Eingreifen dafür, dass ihr den Kontrahenten immer im Visier behaltet. Das hört sich jetzt in der Theorie vielleicht etwas kompliziert oder schlimmer noch, langweilig an, doch das Gameplay gewinnt durch diese Entscheidung gewaltig.

Kämpfe mit Autopilot

Denn nur durch die „eingeschränkte" Kontrolle ist es in den wilden Kämpfen möglich, sich stets auf die Action zu konzentrieren, weil ihr nicht zu viele Gedanken an die Steuerung verschwenden müsst. Die Kämpfe selbst, die eigentlich das gesamte Gameplay von *ZOE*. ausmachen, sind hervorragend gelungen. Wenn man sich erst einmal mit der Tastaturbelegung auseinander gesetzt hat, ist von fast schon Martial-Arts-mäßigen Prügeleien über reine Shooter-Salven bis hin zu komplexen Flug-Manövern mit gleichzeitigem Einsatz beider Waffensysteme alles möglich. Besonders eindrucksvoll wirkt das Ganze nicht zuletzt dank der perfekten und vor allem pfeilschnellen Grafik, die vor betörenden Effekten nur so strotzt. Leider bietet die Preview-Version nur einen kleinen Einblick in das Spiel, doch wir hoffen, euch schon bald einen ausführlichen Test dieses Shooter-Spektakels präsentieren zu können. AB

Zone of the Enders

PS2

- Genre: **3D-Mech-Shooter**
- Hersteller: **Konami**
- Entwickler: **KCE Japan West**

Mitte 2001

- Erster Eindruck
  Furioses Mech-Spektakel mit ungewöhnlicher Steuerung!

▲ Wie in *Jet Set Radio* sind die Charaktere mit schwarzen Linien umgeben. Das verstärkt den Comic-Eindruck.

▲ Merkwürdige Kopfbedeckung. Solange dieses Alien auf Buzz Kopf sitzt, lässt sich der Held kaum noch steuern.

▲ Mit diesem Hoover seid ihr gleich doppelt so schnell unterwegs. Achtet aber darauf, dass ihr nirgends aneckt.

▲ Sky-Surfer Buzz. Oben links seht ihr den noch zurückzulegenden Weg und die Distanz zum Gegner.

Buzz Lightyear of Star Command

PS Und er kehrte zurück, um die Galaxie zu retten ...



Auch wenn sich das jetzt ein wenig zynisch anhören mag, es war ja irgendwie zu erwarten, dass Activision die höchst lukrative Toy-Story-Lizenz nicht einfach brach liegen lassen würde.

Da trifft es sich gut, dass dem Space Ranger Buzz eine eigene TV-Serie und sogar ein kompletter Spielfilm gewidmet wird. Dieser wird zwar nicht den Weg in die Kinos finden, doch zumindest als Videofilm sollte er bald erhältlich sein. Im Prinzip geht es jedoch nicht um die Buzz-Spielzeugfigur, sondern um sein „reales" Vorbild: Buzz Lightyear, der im Auftag der Star Command das Böse im Weltraum bekämpft. Und die Rolle eben dieses Buzz übernehmt ihr in *Buzz Lightyear of Star Command.*

„Jagd als Buzz Lightyear dem Abschaum des Universums hinterher."

Das Spiel präsentiert sich als eine Mischung aus Rennspiel, Jump'n'Run und Shooter in der Third-Person-Perspektive. Eure Aufgabe in den geplanten 14 Leveln besteht darin, außerirdischen Unholden, die euch zunächst in Form einer kurzen Zwischensequenz vorgestellt werden, einen ganzen Level hinterherzurennen und sie dann am Ende in einem finalen Kampf unschädlich zu machen. Auch, wenn ihr die Feinde bis zum Ende nicht besiegen könnt, empfiehlt es sich, möglichst dicht an ihnen dran zu bleiben, denn ansonsten wird die Zeit beim Endkampf recht schnell knapp und die Jungs entkommen euch.

Kein Beamen ohne Kohle

Leider wird euch die Verfolgung durch allerlei andere Widersacher wie Kampfroboter, fliegende Mech-Bienen und verstreute Minen nicht gerade leicht gemacht. Zum Glück stehen Buzz Hilfsmittel wie ein Düsengleiter, ein Jet-Pak und ein Hoverboard zur Verfügung. Der Haken dabei ist allerdings, dass deren Benutzung ebenso wie die gelegentlich herumstehenden Teleporter und Sprungfelder kostenpflichtig ist. Um sich also solchen Luxus leisten zu können, sammelt ihr auf dem Weg fleißig Münzsymbole, was wiederum wertvolle Zeit kostet.

Auch wenn die Grafik in der uns vorliegenden Version bereits recht gut aussieht und eine nette Comic-Atmosphäre verbreitet, bleibt zu hoffen, dass das Entwicklerteam Traveller's Tales noch ein wenig an der Frame-Rate bastelt und vielleicht auch die manchmal störenden Clipping-Fehler in den Griff kriegt. Auch die Kollisionsabfrage ist noch nicht das Maß aller Dinge und lässt euch entweder an unsichtbaren Hindernissen hängen bleiben oder in eigentlich noch zu weit entfernte Schluchten stürzen. Falls diese Probleme noch behoben werden, können sich zumindest jüngere Toy-Story-Fans auf ein unterhaltsames Wiedersehen mit einem alten Bekannten freuen. AB

Buzz Lightyear of Star Command



- Genre: **Jump'n'Run/Shooter**
- Hersteller: **Activision**
- Entwickler: **Traveller's Tales**

Anfang 2001

Erster Eindruck: Witziges Comic-Game für jüngere Semester.



Am deutschen Wesen soll Japans Spielewelt genesen!

Begleitet die VG-Spürnasen auf der ereignisreichen Suche nach deutschen Elementen in Nippon-Games

Die deutsche Videospiel-Entwicklerszene kann man nicht unbedingt als breit gefächert betrachten. Von einigen Lichtblicken wie VCC (*Mag Force Racing*) oder Sunflowers (*Technomage*) abgesehen, sind wir vor allem in Sachen Quantität im Vergleich zu England oder Frankreich ein Spiele-Entwicklungsland. Wenn dann doch mal ein Titel aus deutschen Landen erscheint, dann garantiert meistens in Englisch. Umso eher können wir uns deshalb für die Schützenhilfe aus Japan bedanken: In immer mehr Spielen aus Fernost verstecken sich mehr oder weniger offensichtlich deutsche Texte, Sprachausgabe, Namen und Titel, denen wir dieses Special widmen.

Dass die emsigen Nipponesen Spezialisten im hinterhältigen Kopieren europäischer und insbesondere deutscher Industrie-Technik und Knowhow sind, ist hinlänglich bekannt. Neben der Weltsprache Englisch ist jedoch als einziger weiterer nennenswerter sprachlicher Einfluss der alten Welt das Germanische zu vermelden – von Französisch oder Spanisch (von einzelnen Ausnahmen wie Sonys *Aconcagua*) beispielsweise keine Spur! Wir reden hier wohlgemerkt nicht von deutschen Mannschaften in den einschlägigen Sportspielen, dem simplen Erwähnen hiesiger Städte wie etwa in *Chase the Express* oder sonstigen selbstverständlichen Banalitäten, sondern stürzen uns auf kultige Kapriolen, sprachliche Eskapaden und Hybrid-Auswüchse des deutschen Wortschatzes.

Wie uns unser ehemalige Kollege Tet aus Tokio versicherte, versteht jedoch kaum jemand den wirklichen Sinn dahinter – weder Spieler noch Entwickler, wenn ihr euch die exemplarisch aufgeführten Titel auf diesen Seiten anseht. Der Coolness-Faktor dürfte bei weitem überwiegen. Woher kommt diese Affinität denn nun? Aus der historischen Vorbelastung?

Alte Seilschaften neu aufgewärmt?

Dass Japan als Mitglied des Dreimächtepakts zusammen mit uns und Italien im Zweiten Weltkrieg untergegangen ist, dürftet ihr selbst bei kontinuierlichem Desinteresse im Geschichtsunterricht aufgeschnappt haben. Wusstet ihr aber auch, dass nach dem ersten internationalen Kräftemessen in den 20er Jahren (auch Erster Weltkrieg genannt) Japan einige deutsche Kolonien übernommen hatte? Eine gewisse Art der gegenseitigen Zuneigung gibt es also schon länger.

Ohne Sinn und Verstand?

Dafür nehmen es die Squaressofts und Segas dieser Welt mit dem Geschichtsverständnis nicht allzu genau: Wie sonst ist es zu erklären, dass Embleme, Zeichen und Charaktere aus Deutschlands dunkelster Vergangenheit in japanischen Spielen als simple Bösewichte und deren Ausstaffierung eingebaut werden oder gar wie in *Maken X* (nicht in der geschnittenen PAL-Version) komplett zweckentfremdet als Garnierung wüstester Roboter-Kreationen herhalten müssen?

Oder ist die deutsche Ausschmückung vieler Titel gar als Hommage an unsere Errungenschaften (BMW und Mercedes sind auch zwischen Hokkaido und Shikoku sehr beliebt) und Sehenswürdigkeiten (eine wild knipsende Horde Japaner ist sicher jedem von euch schon mal über den Weg gelaufen) zu verstehen? Wie dem auch sei – allzu linguistisch und künstlerisch Wertvolles dürft ihr beim Stichwort „Deutsch in Nippon-Games" nicht erwarten.

In den meisten Fällen – eine löbliche Ausnahme stellt zum Beispiel das RPG *Wachenröder* auf Saturn dar – handelt es sich leider um vielbemühte Klischees, aus dem Zusammenhang gerissene Wortfetzen und bedeutungslose Phrasen, wie die Spieletitel *Strahl*, *Faselei*, *Stahlfeder* oder *Zeitgeist* eindrucksvoll belegen. Dennoch sehr spaßig, wenn man seinen neu erworbenen Japan-Import aufreißt und in der Anleitung bekannte Sätze entdeckt, heimische Sprachausgabe vernimmt (absoluter Geheimtipp: der Square-Shooter *Einhänder*) oder einfach nur als Überraschung ein deutsches Wort entdeckt.

Was wir bei unserer Recherche zu diesem Thema alles zu Tage gefördert haben, seht ihr auf den folgenden Seiten. Auf eine Bewertung der Spiele haben wir größtenteils verzichtet – die meisten mussten ohnehin schon den Gang in unser Testlabor antreten. Die Auswahl der Spiele erfolgte rein aus dem Gesichtspunkt der Art und Anzahl an Deutsko-Inhalten, wie der Japaner zu sagen pflegt. Sollten wir gar einen Titel mit reichhaltigem teutonischen Fundus unerwähnt gelassen haben, lasst es uns unbedingt wissen! RK

Geschichtsstunde

Japan und Deutschland – ein Blick in die Annalen zeigt, dass zwischen diesen beiden grundverschiedenen Kulturen nicht immer Friede, Freude, Eierkuchen herrschte. Eine erste Beschnupperung der Länder erfolgte bereits 1868 zur Zeit der Meiji-Periode, als man in Japan auf der Suche nach westlichen Leitbildern auf das deutsche Glanz-und-Gloria-Reich unter Bismarck stieß.

Elf beziehungsweise 14 Jahre später übernahm gar ein deutscher Generalstabsoffizier die Reorganisation des japanischen Militärs und die Bildungsreform. Ebenso erfolgte die Proklamation der neuen Verfassung nach preußischem Vorbild. Mit der Beteiligung des deutschen Reichs an der so genannten „Triple Intervention" (weitere Partner: Russland und Frankreich) mit dem Ziel der Rückgabe japanisch besetzter Teile von China ging das gute Verhältnis fürs Erste in die Brüche und führte sogar dazu, dass man sich im Ersten Weltkrieg an der Front gegenüberstand.

Nach einer turbulenten Übergangsperiode gelang es später dem NS-Regime mit einem propagandistischen Drahtseilakt – der Deklaration der doch so rassenfremden „Gelben" als „Ehrenarier" (Hitler hegte insgeheim eine Bewunderung für die Samurai-Mentalität und das ebenso totalitäre Regime) –, Japan 1940 zusammen mit Italien für den Dreimächtepakt im Zweiten Weltkrieg zu gewinnen. Der Ausgang dieses Kräftemessens ist hinlänglich bekannt. Um zurück auf die Spiele-Szene zu kommen: Die tiefen Verflechtungen beider Länder bieten somit eine breite Basis für die Integration deutscher Elemente in Nippon-Games.

Strahl, Ehrgeiz, Herzog Zwei

Hier haben wir drei Vertreter der Gattung „Wir brauchen noch einen coolen Titel – lasst uns irgendwas Deutsches nehmen", der auch *Stahlfeder*, *Zeitgeist* und *Geist Force* (DC, Entwicklung leider eingestellt) angehören. Genremäßig handelt es sich bei *Strahl* um einen unbekannten Sidescroller und *Area 88/U.N. Squadron*-Klon (Capcom, SNES) aus dem Jahre 1992 und bei *Herzog Zwei* um einen Mega-Drive-Titel aus dem Jahre 1989 von den *Thunderforce*-Machern Tecnosoft. Muss man aber weder kennen noch gespielt haben. Nur der Name ist herausragend – zumindest in diesem Special. Den guten 3D-Prügler *Ehrgeiz* von Square dürftet ihr aber alle noch in Erinnerung haben.

System: Arcade/PlayStation/Mega Drive



▲ An den unbekannten Shooter *Strahl* dürften sich nur wenige erinnern.



▲ Tecnosoft hat vor *Thunderforce* und *Elemental Master* deutsch getextet.



▲ Deutscher Titel, nix dahinter: Eine Feststellung, die neben *Ehrgeiz* für eine Reihe weiterer Games zutrifft. Spielerisch ließ das 3D-Gekloppe die letzte Raffinesse vermissen. ▶



Hresvelgr

Zur Qualität dieses unsäglichen Rennspiels, das uns hierzulande unter dem geplanten Namen *Jet Ion GP* (ehemals auch *Fusion GT*) zum Glück vorenthalten bleibt, hüllen wir mal den Mantel des Schweigens. Wesentlich mehr Aufmerksamkeit in diesem *WipEout*-Clone erregt da schon ein Team mit dem interessanten Namen „Weimar". Hmm, schließen wir einfach mal aus, dass die Jungs von Gust dieses deutsche Städtchen kennen und verfolgen die Theorie des Nachschlagens im Geschichtsbuch. Stellt sich nur die Frage, auf welcher Ebene sich die Designer eine Verbindung zwischen einem Renn-Team und der legendären Weimarer Republik vorgestellt haben. Wir tippen einfach mal auf die „Klingt gut – Bedeutung uninteressant"-Theorie.

System: PlayStation2

Soul Edge & Soul Calibur

Die deutsche Geschichte zwischen 1933 und 1945 wird in grotesker Form in *Maken X*, als Verschnitt in *Metal Slug* (General Morden & Co.) und historisch wertvoll in den zahlreichen *Advanced Military Commander*-Folgen wie *Sturm über Europa – der deutsche Blitzkrieg* aufbereitet. Aktuelle Klischees findet ihr zum Beispiel in *Street Fighter III* – wo aber bleibt die deutsche Sagenwelt rund um die Nibelungensaga? Wenigstens ein einsamer Ritter Siegfried aus Namcos *Soul Edge/Soul Calibur* erinnert an ehrrührige Zeiten.

System: PlayStation, Dreamcast



▲ Sophizia bekommt von der deutschen Sagengestalt schlechthin eins über gebraten (*Soul Edge*).

Einhänder

Eines der absoluten Highlights des germanischen Wortschatzes in Japan: In Squares *Einhänder* hören die bekannte Phrasen nicht wie bei vielen seiner geistigen Bruderspiele schon beim Titel auf, sondern ziehen sich durch das ganze Werk. Während ihr euch durch die wilde Boss-Schar von Greif, Drache, Garnele, Spinne bis zu Gecko (Jan?) und Salamander ballert, bekommt ihr nebenbei noch einen absoluten Weltklasse-Shooter geboten. Den Vogel schießt jedoch die deutsche Sprachausgabe ab, mit der ihr von jedem größeren Gegner freundlich begrüßt werdet: „Achtung, Einhänder kommt!", „Halt – sonst schießen wir dich ab!", „Alles bereit machen für einen Kampf der Klasse A", „Achtung, Achtung – alles vorbereiten für Luftangriff!" oder „Hier findest du nur dein Grab!" sind nur einige Beispiele von kultigen Sprachfetzen, die euch entgegen schnellen. Leider ist *Einhänder* nicht als PAL-Version erschienen, auf dem Gebrauchtmarkt dürftet ihr jedoch relativ schnell fündig werden – es lohnt sich auf jeden Fall!

System: PlayStation

▲ Leben? Fallen? Volksgasmake. Aha! Auf was für Ideen die Square-Jungs kommen ...

Street Fighter 3 Double Impact

Eine Familienpackung feinster Klischees leisteten sich die Capcom-Designer bei der Wahl der Stage des deutschen Riesenbabys Hugo in einer der neueren *Street Fighter*-Folgen: Ob japanische Beat'em-Up-Freaks wohl enttäuscht sein werden, wenn sie sehen, dass München nicht ausschließlich von bierseligen Trachtenträgern bevölkert wird, die schunkelnd durch die Straßen ziehen (zumindest außerhalb der Oktoberfestzeit)? Oder dass auf der Isar keine riesigen Windjammern als Biertransporter entlang segeln? Dass die Stage für uns Deutsche gerade deswegen nicht hochgradig amüsant wäre, kann man jedoch nicht behaupten. Enjoy!

System: Dreamcast



▲ **Bayerische Bierseligkeit im *Street-Fighter*-Lager: Die München-Stage strotzt nur so vor Klischees.**



▲ **Gegen deutsche Metallhengste wollen stäkere Kaliber eingesetzt sein.**



▲ **Mit der Herzog Schlange ist nicht gut Kirschen essen. Die ist wahnsinnig hartnäckig – typisch deutsch!**



▲ **Für *Wachenröder* muss Sega seinerzeit den Dozenten für Germanistik der Uni Tokio angeheuert haben – derart qualitativ hochwertige Sprachergüsse sind selten.**

Wachenröder

Als wir das beiliegende Art-Booklet dieses ansonsten recht durchschnittlichen Saturn-RPG-Schinkens *Wachenröder* von Sega in die Finger bekamen, staunten wir nicht schlecht: Was uns dort an episch anmutendem Einleitungstext entgegen prangte, könnte glatt von einem Germanistik-Professor stammen! Hier der genaue Wortlaut: „Vögel in der Finsternis. Eine Zukunftsgesellschaft im Zerfall. Industrielle Revolution. Stahl, Qualm und rauchende Schornsteine. Angeborene Lichtphobie. Irisierendes Wasser. Tod und Geburt. Königreich und Ritter." Für den Anfang nicht schlecht, oder? Aber es geht noch weiter: „Zwei Inseln sind im Nebel verborgen. Ihre Vergangenheit wurde ausgelöscht und ihnen ihre Zukunft entrissen. Stahlmonster fressen Feuer und sind unermüdlich. Maschinen kontrollieren Zeit und Raum. Die Gesellschaft hat materiellen Reichtum geschaffen, aber wird dafür von Krankheiten zerfressen (wie wahr, wie wahr: AIDS, BSE ...). Im Wald verstecken sich Menschen, die sich an die Erbsünde erinnern. Die Kirche verschlingt hoffnungslose Gebete. Unterernährte Kinder zittern vor Angst in der Menschenmasse und winden sich wie von Sinnen." Alles wohlgemerkt in einem japanischen Spiel zu finden – wir sind baff! Da sage noch einer, Videospiele hätten nichts mit Kunst zu tun.

System: Saturn



Strider 2

Capcoms Techno-Ninja bekommt es neben fliegenden Superfestungen, Kraken-Lasertürmen und verwirrender Schwerelosigkeit in seinem Remake auch mit einem interessanten Ausflug in ein seltsam verwandeltes, mittelalterliches deutsches Schloss zu tun. Anstelle von Knappen, Barden und Rittersleuten haben sich dort solch nette Zeitgenossen wie das „Sturmgeschütz V", die „Herzog Schlange" oder „???" verschanzt und erwarten euren Vorstoß. Kompliment an die japanischen Namens-Designer: Herzog Schlange ist schon köstlich, nicht wahr? Wie kommen die bloß da drauf? Lexikon? Wäre doch auch ein prima Beispiel für „Wer wird Millionär": Herr Bronco, für 250.000 Mark: Wie heißt der deutsche Endgegner im Videospiel *Strider 2*? A. Herzog Schlange, B. Fürst Spinne, C. König Skorpion oder D. Kaiser Zecke?

System: PlayStation

World Heroes

Was soll man dazu noch sagen: Dass ADK den deutschen Robo-Soldaten in ihrer vierteiligen *World Heroes*-Beat'em-Up-Serie prägnant und stilsicher „Brocken" getauft haben, fügt sich wunderbar in das miserable Gesamtbild dieses billigen *Street Fighter*-Clones aus frühen Neo-Geo-Zeiten ein, dessen Ruf unter SNK-Fans schlimmer nicht sein könnte. Üble Animationen, schwache Stages (bis auf *World Heroes Perfect*), eine Katastrophen-Engine und geklaute Moves lassen nur einen Schluss zu: Wer nicht fanatischer Sammler ist, lässt die Finger davon.

System: Neo Geo (CD), Super Nintendo, Saturn





Windjammers

Bevor wir aus deutscher Sicht zur Besonderheit dieses fulminanten Mix aus Tennis und Frisbee (auch unter dem Namen *Flying Power Disc* bekannt) kommen, möchten wir noch unser Bedauern ausdrücken, dass Data East sich nie dazu entschließen konnte, diesen absoluten Zwei-Spieler-Magneten vom Neo Geo auf gängigere Plattformen umzusetzen. So bleibt leider 99 Prozent der Spieler eines der innovativsten und besten Funsport-Games aller Zeiten verborgen, das ich persönlich stets im Gepäck für die einsame Insel hätte. Doch genug abgeschweift: Unter den sechs futuristischen Sport-Stars befindet sich auch ein gewisser Klaus Wessel aus Deutschland, der laut Anleitung wie eine verletzte Schildkröte läuft, dafür aber durch Sprachausgabe wie „Gewonnen!", „Raketenwurf!" oder „Drehwurf!" für Entzückung inmitten hektischer Aktionen sorgt.

System: Neo Geo (CD)

SELECT PLAYER. 4

H.MITA for BEGINNER SPEED / POWER	S.MILLER for BEGINNER SPEED / POWER
J.COSTA for MEDIUM SPEED / POWER	L.BIAGGI for MEDIUM SPEED / POWER
G.SCOTT for EXPERT SPEED / POWER	K.WESSEL for EXPERT SPEED / POWER

CREDITS 3 1P CREDITS

◀ **Unser Power-Disc-Pro Klaus Wessel ist zwar nicht wanhsinnig schnell, beherrscht aber den legendären Raketenwurf! Eines der besten NG-Games: *WJ* ▼**







▲ **General Morden hat irgendwie was Deutsches, obwohl die *Metal-Slug*-Macher damit nicht so recht rausrücken wollen. Hinweise bei den Ladeninschriften?**

Metal Slug

Wer inmitten dieser Pixel-Ballerorgie etwas Deutsches entdecken will, muss schon sehr genau hinsehen. Zum einen wären da die überaus interessanten Level-Namen wie „Kärtehirt Valley" oder „Gerhardt City" (Gruß an Tom Gerhardt, Ex-Cheffe unseres ehemaligen offiziellen Dreamcast-Schwestermags), zum anderen die versteckten Inschriften auf den Läden in der vom Häuserkrieg zerstörten Stadt, die neben italienischen Ausdrücken auch deutsches Wortgut ziert. Stellt sich nur noch die Frage, wie an das Spiel kommen, um selbst die Lupe anzusetzen, aber das hatten wir in früheren Ausgaben ja schon eingehend diskutiert ...

System: Neo Geo (CD), PlayStation, Saturn

Top Ten der schrägsten deutschen Elemente in Nippon-Games

1. „Leben? Fallen? Volksgasmaske!" (Textur-Beschriftung in *Einhänder*, PS)
2. Die unglaublichen Nazi-Roboter in der japanischen Version von *Maken X* (Dreamcast)
3. Die München-Bier-Oktoberfest-Stage (*Street Fighter III*, DC)
4. „Angeborene Lichtphobie. Irisierendes Wasser." (Sprüche in *Wachenröder*, Saturn)
5. Professor Gast (Charakter in *Final Fantasy 7*, PS)
6. „Hier findest du nur dein Grab!" (Endgegner-Spruch, *Einhänder*, PS)
7. Faselei und Reiselied (VG-Oskar für die dümmsten Spieltitel, Neo Geo Pocket beziehungsweise PS)
8. Brocken (Name des deutschen Cyborg-Soldaten in *World Heroes*, Neo Geo)
9. Herzog Schlange (Endgegner, *Strider 2*, PS)
10. Elefantglied (Special Move, *Samurai Shodown 2*, Neo Geo)

Fatal Fury

In der erfolgreichsten Beat'em-Up-Reihe von SNK (acht Teile) taucht in unregelmäßigen Abständen neben dem ewig nervenden Boss Geese Howard auch der zweite Supergegner Wolfgang „Dark Kaiser" Krauser auf, der euch am liebsten in seinem von einer mittelalterlichen Kapelle beschallten deutschen Schlösschen (Requiem) im Mittelgebirge nach Strich und Faden mit seinen übermenschlichen Specials vermöbelt. Schade nur, dass SNK nicht konsequent war und die Moves wie bei Sieger (siehe *Samurai Shodown 2*) mit entsprechenden martialischen deutschen Kampfausdrücken versehen hat. Als Einziges könnte man noch den „Blitz Ball" zitieren, doch das Wort Blitz ist ja spätestens seit „Blitzkrieg" fester Bestandteil des Englischen und gilt somit eigentlich nicht.

System: Neo Geo (CD), Mega Drive, SNES, PlayStation, Saturn



▲ **Vielleicht hätten wir Wolf Fangen und Vulcan Weinen einsetzen sollen ...**



▲ **The Boss Wolfgang Krauser zeigt, wo der Special-Move-Hammer hängt.**

Samurai Shodown 2

Deutsche Einflüsse bei einem der berühmtesten Beat'em-Ups? Ja! Wer den Werdegang dieser vierteiligen Neo-Geo-Serie genau verfolgt hat, wird sich erinnern, dass unter den vier Newcomern des zweiten Teils auch ein gewisser Neinhalt Sieger – seines Zeichens muskulöser Glatzkopf mit riesiger Raketenpranke – war. Laut Story loyal seinem Gebieter Heinrich ergeben, teilt er mit Specials der Marken „Tigerkopf", „Falkennagel", „Blitz Jäger", „Wolf Fangen", „Vulcan Weinen" und „Elefantglied" aus. Hmm, die letzten beiden wollen wir jetzt einfach mal unkommentiert lassen. Besonders beliebt scheint der Bösewicht nicht gewesen zu sein – weder im dritten noch im vierten Teil ist er wieder berücksichtigt worden. Damit können leider auch nur Neo Geo (CD) Besitzer einen Blick auf Sieger in vollster Animationspracht werfen. Als Trost haben wir aber ein Bildschirmfoto für euch.

System: Neo Geo (CD)



▲ **Sieger ist leider nicht einer der stärksten Charaktere in *SS2*.**

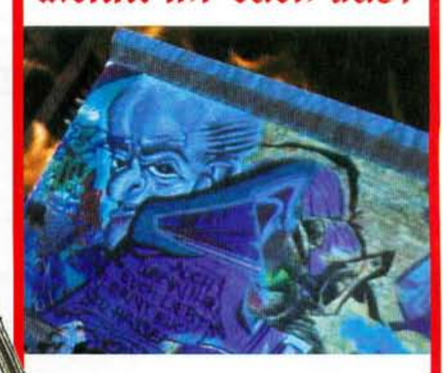
Thunderforce V

Auch in diesem Top-Shoot'em-Up von Tecnosoft – vielleicht das Beste neben *Radiant Silvergun*, *Einhänder* und *R-Type Delta* – steckt ein kleines Körnchen Deutsch, das jedoch selbst viele Besitzer dieses Juwels nicht kennen werden. Wer sich die Biographie von Miss Cenes-CTN-Crawford (was für ein Name!), ihres Zeichens Thunder Force Commander, genau anschaut, wird entdecken, dass die Japaner ihr als Geburtsort „Berlin German-area" angedichtet haben. Aha! Haben wir vielleicht in der Geschichtsstunde geschlafen, oder gibt es tatsächlich auch ein „Berlin Non German-area"? Reden sie vielleicht von den Besatzungszonen als Folge des Zweiten Weltkriegs? Unmöglich, die Story spielt schließlich in der Zukunft. Meinen sie einfach Berlin, Germany? Oder steckt etwas viel Tiefgründigeres dahinter? Tja, wir werden es wohl nie erfahren. Es böte sich daraus jedenfalls glatt Stoff für ein eigenes Spiel!

System: Saturn, PlayStation

▲ **Eigentlich nicht sehr germanophil, aber ein exzellentes Shoot'em Up: *Thunderforce V***

Kennt ihr euch aus?

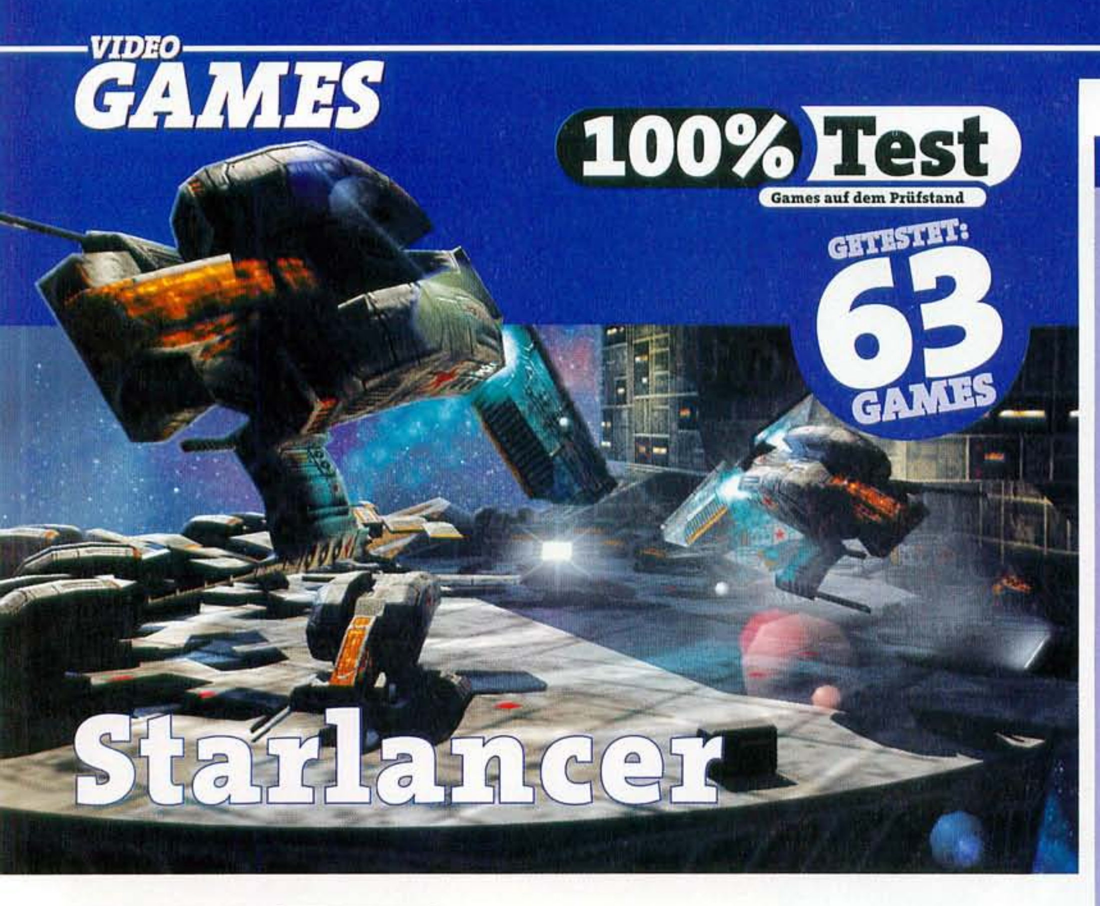


14 Spiele aus Japan mit deutschen Einflüssen haben wir euch auf diesen Seiten vorgestellt. Das 15. seht ihr auf diesem Screenshot mit der markigen Inschrift „Auch wenn ihr euch liebt, lernt euch zu hassen". Wir wollen von euch nun wissen, aus welchem Spiel dieser Shot stammt! Ein paar Tipps gibt's auch noch: Es stammt ausnahmsweise nicht aus Japan, sondern aus den USA, wurde vor nicht allzu langer Zeit von uns getestet und verkörpert den dritten Teil einer Serie. Wer die richtige Antwort als Erster an mich mailt (ralph.karels@future-verlag.de), darf sich auf eines unserer gefürchteten Ü-Eier freuen!

VIDEO GAMES

100% Test

Games auf dem Prüfstand



PLAYSTATION

PLAYSTATION2

NINTENDO 64

DREAMCAST

IMPORT

GAME BOY

Die zehn besten Tests %

1	Rayman Revolution	PlayStation2	86%
2	Die Welt ist nicht genug	Nintendo 64	86%
3	Vanishing Point	Dreamcast	83%
4	Rainbow Six	Dreamcast	82%
5	Starlancer	Dreamcast	82%
6	Dave Mirra Freestyle	Dreamcast	81%
7	MoHo	Dreamcast	80%
8	Ballistic	PlayStation	80%
9	Tomb Raider: Die Chronik	Dreamcast	79%
10	F1 Racing Champ.	Dreamcast	79%

Redaktionsempfehlung:

ACTION

Spielename	System	Wertung	Test in
Perfect Dark	N64	96%	7/00
Metal Slug 3	Neo Geo	92%	8/00
MDK 2	DC	91%	6/00

RENNSPIELE

Spielename	System	Wertung	Test in
Gran Turismo 2	PS	95%	3/00
Colin McRae Rally 2.0	PS	93%	7/00
Mickey's Speedway USA	N64	91%	12/00

SPORT

Spielename	System	Wertung	Test in
NBA 2K	DC	94%	3/00
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS/DC	94%	10/00
Virtua Tennis	DC	88%	9/00

FUN-GAMES

Spielename	System	Wertung	Test in
Jet Set Radio	DC	90%	12/00
Space Channel 5	DC	87%	10/00
Samba de Amigo	DC	84%	01/01

ACTION-ADVENTURE

Spielename	System	Wertung	Test in
Vagrant Story	PS	93%	7/00
Resident Evil Code: Veronica	DC	93%	7/00
Zelda: Majora's Mask	N64	91%	12/00

JUMP'N'RUN

Spielename	System	Wertung	Test in
Rayman 2: The Great Escape	DC	87%	4/00
MediEvil 2	PS	86%	5/00
Spyro – Year of the Dragon	PS	84%	12/00

BEAT'EM-UP

Spielename	System	Wertung	Test in
Dead or Alive 2	DC	89%	10/00
Garou – Mark of the Wolves	Neo Geo	86%	6/00
Capcom vs. SNK – Mil. Fight	DC	84%	12/00

VG-Crew



Roland (AKtionär)
Will unbedingt in die Guiness-Show, und das gleich in mehreren Kategorien: „Größte Teppich-Staubflocke", „Geringste Schlafmenge pro Nacht", „Monatelang nicht spülen", – wir sind skeptisch, ob das klappt.

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Ogre Battle 64, N64** ■ **Streets of Rage (MD)**
■ **Icewind Dale, PC (kurz vor dem Endgegner!)**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **The Insyderz: Skalleluia!**
Sehr abgefahrene Ska-Remakes – müsst ihr gehört haben!

■ LIEST ZUR ZEIT: **Bild-Schlagzeigen in der U-Bahn**
Davon kann man noch jede Menge lernen.

■ SIEHT ZUR ZEIT: **gar nicht gut aus**
Fünf-Stunden-Nächte, Augenringe und Dreitagebart – wird höchste Zeit, dass der Weihnachtsurlaub kommt ...

e-mail roland.austinat@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)
Der gute Bronco will noch immer Millionenshow-Kandidat werden – doch alle Bewerbungen gingen wieder an ihn zurück. Hätte besser nicht „Porto zahle ich, wenn ich Millionär bin!" draufschreiben sollen.

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Sin & Punishment, N64** ■ **Jet Set Radio, DC**
■ **Battle Garegga, Saturn**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Spiller: Groove Jet**
Geht immer noch nicht aus dem Gehörgang. :-)

■ LIEST ZUR ZEIT: **Alles über Mexiko**
Faszinierendes Land – da muss man hin!

■ SIEHT ZUR ZEIT: **The Rock (DVD)**
War's nun ein echter Ferrari, der dran glauben musste?

e-mail ralph.karels@future-verlag.de



Christian (aka ToX)
Es tanzt ein Bi-Ba-Butzelman in meinem Kopf herum, fidelum ... Verschiebe nicht auf morgen, was du heute kannst besorgen. Verschiebe nicht auf morgen, was du heute kannst besorgen. Verschiebe nicht auf morgen ...

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Summoner, PS2** ■ **Diablo II, Mac**
■ **Dynasty Warriors 2, PS2**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Subway to Sally**
Weil ich mich von den tiefgründigen Texten angesprochen fühle?

■ LIEST ZUR ZEIT: **Michael Crichton: Timeline**
Weil ich ein Crichton-Fan bin?

■ SIEHT ZUR ZEIT: **The Nightmare before Christmas**
Weil ich mir so Weihnachten immer gewünscht habe?

e-mail christian.daxer@future-verlag.de

So werten wir:





■ Willkommen bei unserem leicht umgebauten Test-Start! Neben einer Erklärung unserer Wertungskästen findet ihr hier unsere aktuelle Kaufempfehlungen für euer Lieblingsgenres.

Ein Wort zur Wertung: Der Durchschnitt zwischen 0 und 100 Prozent ist nach Adam Riese 50. Nicht 60, nicht 70. Das heißt, dass ein Spiel mit einer 60er-Wertung bereits für Fans des Genres interessant sein könnte, ein 70er noch spannender und ein 80er ein sicherer Kauftipp ist. Bei 90 und mehr Prozent heißt es: Konto plündern und ab zum Spieleladen eures Vertrauens.

Wertungsskala:

0% – 19%	katastrophal
20% – 39%	schlecht
40% – 49%	mäßig
50% – 59%	durchschnittlich
60% – 69%	ordentlich
70% – 79%	gut
80% – 89%	sehr gut
90% – 100%	genial

Die Classics

■ Unsere begehrten Auszeichnungen, den Gold und Platin Classic, verleihen wir ab 80 respektive 90 Prozent. Wenn ihr diese Zeichen seht, könnt ihr sicher sein, dass der Kauf des Spiels sich lohnt.



Testwertung:

Spielname → **Rolando-Mania**

Anzahl der Spieler →

Genre → Sklaventreiber-Sim

siehe Legende unten → Features

Grafik:
■ Rendersequenzen, Echtzeitgrafik, Pop-Ups oder Grafik-Ruckler?

Musik:
■ Erklingen Orchesterkompositionen oder nur laues Gedudel?

Sound:
■ Wie kommen die Sound-Effekte? Die Sprachausgabe?

■ Entwickler: PC-Player-Freaks
■ Hersteller: Bemani
■ Preis: ca. 1 Mark
■ Geeignet ab: 30
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
74%	80%	73%

SPIEL SPASS 70%

MULTI-PLAYER 83% ← Multiplayer

Spielspaß:
■ Am Ende des Tages zählt nur eins: Wie viel Spaß macht euer neues Spiel? Die Spielspaßwertung ist dabei keine Quersumme der Einzelwertungen, sondern fasst Grafik, Level-Design, Gegner-KI und alle anderen Spielelemente zusammen.

Import-Wertung:

■ Import-Tests bekommen noch keine exakte Wertung, sondern eine Angabe in Zehnerschritten. Ein 70er könnte sich im PAL-Test daher zwischen 60 und 80 Prozent bewegen.

■ Sprachkenntnisse



Die Meinung:







■ Jeder Tester (ab drei Seiten auch zwei) gibt immer seine Privatmeinung zum Spiel ab.

Zeichenerklärung:

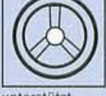


unterstützt DC-Vibration Pack


unterstützt N64-Rumble Pak


unterstützt PS-Dual Shock


unterstützt Analogstick(s)

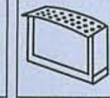

unterstützt Lenkräder

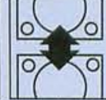

unterstützt 3D-Sound


Internet-fähiges Spiel

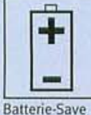

gibt die Anzahl der GDs an


gibt die Anzahl der CDs an


unterstützt N64-Expansion Pak


unterstützt Konsolen-Linkkabel


unterstützt Light-Gun


Batterie-Save (Game Boy)


speichert auf Modul


speichert auf Controller Pak


speichert auf Memory Card



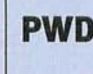
unterstützt DC-Tastatur


unterstützt DC-VGA-Box


unterstützt DC-Visual Memory


unterstützt Multi-Tap


unterstützt GB-Drucker


speichert über Passwort

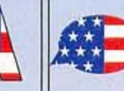

Sprachausgabe in Spanisch

Modulgröße in MBit


deutsche Texte im Spiel

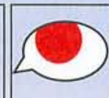
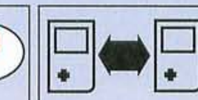

Sprachausgabe in Deutsch


englische Texte im Spiel


Sprachausgabe in Englisch


japanische Texte im Spiel


Sprachausgabe in Japanisch



Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich


Maus-Unterstützung


unterstützt 50/60 Hz-Modus



Anzahl d. Spieler



Sönke (aka Sanka)

El Fungo Magico hatte diesen Monat seine Eltern zu Besuch. Daher hatte der Nachwuchs-Messie die Tage und Nächte davor alle Hände voll zu tun, alte Pressemitteilungen und Pizzaschachteln zu entsorgen.

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Banjo-Tooie, N64** ■ **SSX, PS2**
■ **Micro Machines V3, GBC**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Strand House 2**
Weil die Wirkung jeden Pilz übertrifft.

■ LIEST ZUR ZEIT: **News auf Spiele-Webseiten**
Ersetzt schon seit Wochen mein tägliches Frühstück.

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Drei Engel für Charlie**
Heiße Babes, ausserdem wurde ich dazu überredet. :-(

e-mail soenke.siemens@future-verlag.de



Axel (aka Axl)

In freudiger Erwartung auf hoffentlich spielefreie Feiertage deckte sich der Gute mit DVDs, Wodka und mehreren Stangen Zigaretten ein und ward fortan nicht mehr gesehen. Sachdienliche Hinweise an uns ...

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Resident Evil: Code Veronica, DC** ■ **Timesplitters, PS2**
■ **Madden NFL 2001, PS2**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Monster Magnet: God says no**
Weil es die Jungs schaffen, sich mit jeder Platte weiter zu entwickeln.

■ LIEST ZUR ZEIT: **J. Connolly: Das dunkle Herz**
Gegen diesen Shocker ist Hannibal ein Kinderbuch ...

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Scarface (US-DVD)**
Die Parabel von Aufstieg & Fall ist noch immer unerreicht.

e-mail axel.boumalit@future-verlag.de



Alex (aka Olmenmann)

Postbotenschreck Olmenmann braucht ein Päckchen nur zu riechen, schon springt er auf und weicht so lange nicht von der Seite des Empfängers, bis der das Päckchen geöffnet und ihm den Inhalt gezeigt hat. Respekt!

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Skies of Arcadia, DC**
■ **Landstalker, MD** ■ **Sega GT, DC**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Final Fantasy IX (OST)**
Besinnliche Klänge zur kalten Jahreszeit.

■ LIEST ZUR ZEIT: **Die aktuelle Ausgabe der Kids Games**
Auf zu neuen Verkaufsrekorden!

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Fight Club**
„Erst wenn man alles verloren hat, hat man die Freiheit, alles zu tun."

e-mail alexander.olma@future-verlag.de

Starlancer





Alarm, die Russen kommen!

In vielen Weltraum-Science-Fiction-Serien, ob im Fernsehen mit Star Trek oder in Videospielen wie *Wing Commander*, wird uns meist eine ähnliche Version der Zukunft vorfantasiert: Das (heimliche) Wettrüsten ist schon lange vorbei, die Glaubenskriege im Nahen Osten wurden eingestellt, Rassenhass ist den Menschen im nächsten Jahrhundert gänzlich unbekannt, jeder ist satt, keiner braucht Geld und alle haben sich lieb.

Weil das aber in höchstem Maße unrealistisch und überdies noch ohne Ende langweilig ist, müssen hier immer wieder diverse außerirdische Aggressoren herhalten, die den Weltfrieden bedrohen. Ob nun Chicks, Schatten oder Cardassianer – fetzten muss es immer, nur im Krieg finden wir unsere Befriedigung. Dies ist natürlich in Digital Anvils *Starlancer*, das übrigens aus der Design-Stube der *Wing Commander-*/*Privateer*-Masterminds Chris und Erin Roberts stammt, nicht anders – schließlich handelt es sich dabei ja um einen Space-Shooter. Dafür stammt das Feindbild noch aus früheren Zeiten: Der böse Russe ist's, der die restliche Welt partout nicht in Ruhe lassen will. Inwieweit ihr euch mit dieser Machtverteilung identifizieren könnt, die kein bisschen realistischer als der totale Weltfrieden ist, sei euch selbst überlassen. Denn im Prinzip geht's doch sowieso nur darum, so viele gesichtslose Kampfflieger wie nur möglich aus den Weiten des Universums zu pusten.

Gut zuhören!

Die Story dümpelt eher seicht und unmotiviert vor sich hin. Mal muss hier ein Konvoi beschützt, mal dort ein neues russisches Flaggschiff kurz vor der Fertigstellung ver-





▲ **Habt ihr euch den passenden Gleiter ausgesucht, beladet ihr ihn noch mit verschiedenen Waffensystemen, dann kann's auch schon losgehen.**

nichtet und dann wieder ein Warp-Gate zerstört werden. Im knappen Mission-Briefing werdet ihr von eurer Staffel-Führerin Enriquez über die Situation aufgeklärt und schwingt euch dann sofort ins Cockpit. Frei bewegen, wie etwa im indirekten Vorbild *Wing Commander*, könnt ihr euch auf dem Trägerschiff nicht, Dialoge mit Kollegen fallen gänzlich flach.

So findet die komplette Story-Entwicklung im Weltraum statt, wo ihr über Funk neue Missionsziele bekommt und in kleineren Zwischensequenzen über neue Entwicklungen im Kriegsverlauf auf dem Laufenden gehalten werdet. Zudem gibt's noch alle paar Level ein schmuckes Render-Video sowie nach einem Einsatz eine Art Nachbesprechung in Form einer Radio-Sendung. Leider sehr steril gehalten, das Ganze: Außer in kleinen Charakter-Portraits links oben beim Funkverkehr seht ihr eure Kollegen sowie eure Gegenspieler so gut wie gar nicht – ein unangenehmes Gefühl des Alleinseins lässt sich nicht vermeiden. Schade, denn die durchaus professionelle Sprachausgabe ist äußerst gelungen.

Start your Engines

Gerade, wenn ihr durch den Weltraum braust, werdet ihr vom Funkfeuer im Sekundentakt erschlagen: Russische Elite-Piloten beschimpfen euch aufs Wüsteste, Kollegen fordern Verstärkung an, Missionsparameter werden durchgegeben und gegebenenfalls neue Strategien mitgeteilt. Für Englisch-unkundige Spieler ergibt sich ➔

Shortcut

- ☺ tolle Sprachausgabe, sogar mit deutschen und russischen Einschlägen
- ☺ überaus gelungene Optik
- ☺ knackiges Missions-Design
- ☺ Internet-Deathmatch-Modus
- ☹ mangelnde Story-Elemente
- ☹ zu ähnliches Schiffs-Design
- ☹ Zwischensequenzen nicht abbrechbar
- ☹ keine deutsche Lokalisierung





▲ Damit eure Bergungs-Schiffe wichtige Rohstoffe stibitzen können, müsst ihr zuerst die Verteidigungsanlagen im Inneren eines feindlichen Asteroiden ausschalten.



▲ Man beachte die Größenverhältnisse: Die beiden „kleinen" Schiffe sind zwei eurer gigantischen Zerstörer, das Ding im Vordergrund ist die neueste Waffe der Russen.

▲ Schade, dass wir im Krieg sind. Um solch schöne Schiffen würden wir am liebsten stundenlang einfach so herumfliegen.



Christian's Meinung:

■ Und da meinte Roland noch zu mir, *Star Trek: Invasion* käme ihm etwas schwierig vor ... Wenn ihr schon bei diesem Spiel oder auch einem der *Colony Wars*-Teile frustriert ins Pad gebissen habt, dann macht euch bei *Starlancer* auf einiges gefasst. Auch wenn ich glaube, ein gewisses Talent für Space-Shooter zu besitzen, musste ich die meisten Einsätze über zehnmal spielen, um wirklich alle Missionsziele zu erreichen. Dieser Umstand ist in *Starlancer* allerdings nicht frustrierend, sondern, wie ich finde, eher motivierend – denn unschaffbar sind die Einsätze keinesfalls, sofern erstmal die richtige Strategie ausgearbeitet wurde. Bemängeln muss ich aber als großer *Wing Commander III* die mangelhaften Story-Sequenzen – so bleibt halt „nur" ein sehr guter Space-Shooter übrig, von Space-Opera keine Spur. Wer aber wieder mal nach Herzenslust abballern will, ist hier genau an der richtigen Adresse.

Super!

„Schwer, einfach schwer!"

dadurch leider ein nicht zu unterschätzendes Problem: Deutsch ist nicht. Verschmerzen wir das bei den guten englischen Sprechern noch locker, hätten wir uns doch wenigstens deutsche Untertitel gewünscht. Denn gerade mitten in der Hitze des Gefechts kann so ein kleiner Funkspruch – sogar wenn er in deutsch gesprochen wäre – leicht untergehen.

Und da Missionsziele manchmal ganz gerne wechseln, kommt es nicht selten vor, dass man plötzlich nicht mehr weiß, was zu tun ist und den Einsatz abbrechen muss. Gut, Sekundär-Ziele müsst ihr theoretisch zwar nicht immer erledigen, doch verhelfen euch gerade diese zu hohem Ansehen bei der Heeresleitung, wodurch es Beförderungen und Ehrenmedaillen hagelt. Schließlich ist so eine Beförderung ist nie schlecht – immerhin erhaltet ihr dadurch früher als vorgesehen neue Schiffe und Waffen-Systeme.

Ähnlich währt am Längsten?

Wobei wir schon bei einem nicht unbedingt sehr schlimmen, aber doch verbesserungswürdigen Design-Patzer angelang wärent: dem Schiffs- und Waffen-Design. Denn auch, wenn im Hangar vom flinken Erkundungs-Gleiter bis zum schwer gepanzerten Bomber einige nette Kampf-Jäger herumstehen, wirkt sich eure Wahl nur bedingt auf den Einsatz aus. Klar steuern sich die Bomber minimal träger und die Fliegengewichte halten weniger aus, jedoch fallen diese Unterschiede nicht deutlich genug ins Gewicht.

Vor allem deshalb nicht, weil euch mit dem Coyote-Jäger relativ früh ein vor allem durch die halbautomatische Zielerfassung in allen Belangen konkurrenzloses Schiff zur Verfügung gestellt wird, das alle anderen ziemlich nutzlos erscheinen lässt. Erst im späteren Spielverlauf, wenn ihr auch in den Kampfkoloss Wolverine oder den Tarnkappen-Jäger Shroud steigen dürft, ist ein Wechsel sinnvoll. Ebenso verhält es sich mit den Waffen: Klar dürft ihr euch EMP-Torpedos, gelenkte und ungelenkte Raketen sowie Fuel-Pods unter die Flügel hängen – so richtig nützlich sind aber eigentlich nur die Homing-Missiles, den Rest könnt ihr größtenteils vergessen.

Krach, Bumm, Brutzel

Aber wisst ihr was? Irgendwie werden diese kleinen Patzer plötzlich sehr, sehr unwichtig, wenn man erst mal vom Trägerschiff gestartet ist. Zum einen liegt dies natürlich an der fetten Aufmachung. Lasst euch in diesem Punkt bitte nicht von den Screenshots täuschen – nur schwer lässt sich die gnadenlose Action in einem Bildschirmfoto einfangen. Ihr manövriert vorsichtig durch Weltraumschrott, weicht Lasersalven aus, bekriegt euch zwischen gigantischen











▲ Ganz schön was los im Welraum. Neben vielen verschiedenen Schiffs-Typen stehen euch noch zahlreiche Sekundär-Waffensysteme wie Fuel-Pods und Raketen zur Verfügung.





▲ **Ging wohl nicht besser: Einige Aktionen könnt ihr nur über dieses On-Screen-Menü auswählen. In der Hitze des Gefechts etwas schwierig...**



▲ **Und da geht sie dahin, die alte Gurevich. Solche Giganten könnt ihr aber nur in den seltensten Fällen ohne Unterstützung ausschalten.**



Roland's Meinung:

■ Ich gebe es zu: Ich habe *Starlancer* schon für den PC getestet – von daher kamen mir die Missionen nicht mehr ganz so unbekannt wie Christian vor. Ich kenne auch die deutsche Übersetzung – die war so gruselig, dass unsere Schwesterzeitschrift PC Player das Spiel abgewertet hat. Präsentationstechnisch ist *Starlancer* ansonsten eine Schau: Wilde Explosionen und Lichteffekte schmücken das All, donnernde Sounds erfreuen eure Nachbarn. Die Steuerung gefällt mir persönlich besser als die hektisch nachschwankende in *Star Trek: Invasion*, daran gewöhnt sich der Weltraumfan fix. Mein größter Kritikpunkt ist ebenfalls die etwas dünne Atmosphäre. Klar, Russen im Weltraum ist etwas „realistischer" als wieder die Aliens vom Planeten Xypklkdrg, doch das Ambiente auf eurem Trägerschiff ist so steril wie ein OP im Krankenhaus. Es muss ja nicht gleich in einen Video-Overkill ausarten, aber ein paar Zwischensequenzen mehr wären doch nett gewesen. Davon abgesehen: Einen kernigeren SF-Shooter gibt es für DC momentan nicht. Nur Mut!

Zerstörer-Flotten und erfreut euch an vielen schönen Licht-Effekten. Auch wenn ihr bis auf wenige Meter an riesige Raumstationen und Frachtschiffe herankommt (vermeidet es tunlichst, zu nahe an Zerstörer zu fliegen), bleiben sämtliche Texturen knackscharf und wunderbar detailliert.

Nur, wer bereits die PC-Version kennt, wird einige fehlende Effekte bemängeln. Auch die Soundseite gibt bis auf die fehlende Surround-Unterstützung wenig Grund zum Schimpfen. Orchestrale Arrangements und heldenhaft-brachiale Sound-Effekte spornen euch immer wieder aufs Neue an. Zu guter Letzt sei noch die Gegner-KI herausgestellt: Zwar sind wir von den beweglichen Hindernissen noch immer nicht restlos überzeugt, aber zumindest liefern euch speziell die Elite-Gegner harte Gefechte und in Verteidigungs-Missionen könnt ihr die Angreifer auch von ihrem Ziel ablenken – bei *Colony Wars: Red Sun* beispielsweise war dies überhaupt nicht möglich.



Abschlussbesprechung

Wollen wir mal zusammenfassen: Pompöser Aufmachung im Bereich von Grafik und Sound, gelungener Gegner-KI, toller Atmosphäre durch zahlreiche Funksprüche und bester Dauer-Action stehen mangelhaftes Schiffs-Design und verbesserungswürdige Story-Sequenzen gegenüber.

Wer also ein Weltraum-Epos im Stile eines *Wing Commander III* erwartet, wird vielleicht anfangs etwas enttäuscht sein, wer mit knallharter Dauer-Action leben kann, findet im Moment keine bessere Alternative. Womit ihr euch aber abfinden müsst, sind Steuerung und Schwierigkeitsgrad. Die Kontrollen sind, wie bei Weltraum-Shootern eigentlich üblich, notorisch überbelegt – vor allem auf DC mangels eines zweiten L- und R-Buttons noch mehr als bei den PS-Kollegen. So ist es den Entwicklern nur durch zwei mittels X und Y aufrufbare On-Screen-Menüs gelungen, sämtliche Funktionen wie Strafing, Rollen, Kamera- und Waffen-Wechsel, Funk-Mitteilungen und vieles mehr zu integrieren – in der Hitze des Gefechts werdet ihr auf viele Funktionen freiwillig verzichten.

Ebenso happig ist der Schwierigkeitsgrad, bei dem es eigentlich nur diverse Nuancen von „schwer" gibt. So sind die Einsätze zu Beginn schwer, werden schnell wahnsinnig schwer, um dann wieder auf sehr schwer abzufallen, bis sie wieder auf fast unschaffbar ansteigen. Allerdings trifft diese Aussage auf den Schwierigkeitsgrad „Medium" zu, denn ihr wisst ja: Winners don't play „Easy" – wobei eigentlich auch „Easy" für Einsteiger noch viel zu schwer ausfällt. Von „Difficult" wollen wir an dieser Stelle gar nicht reden. Da sämtliche Einsätze aber nicht überaus lange dauern, spielt man die Missionen gerne öfters – schließlich ist *Starlancer* so gut durchdesignt, dass man mit jedem Versuch ein kleines Stückchen weiter kommt. Nach dem zehnten Versuch wünscht man sich allerdings sehnlichst, dass man die Zwischensequenzen (zum Beispiel die Start- und Rendezvous-Sequenzen) überspringen könnte. CD



▲ **Im Orbit des Saturn müsst ihr die Fertigstellung eines neuen Super-Zerstörers verhindern.**









▲ **Nur leider, leider wirkt sich eure Wahl sowohl des Schiffes als auch der Waffen nur minimal auf das Handling und die Zerstörungskraft aus.**





▲ Anstatt auf einer Landkarte bewegt ihr euch nun komplett in 3D von Stage zu Stage und trefft auf dieser Oberwelt auch auf einige NPCs.



▲ So ein Ritt auf einer gezähmten Rakete wird doch immer wieder gern genommen ...



Rayman Revolution

Ohne Hals, ohn' Arm' und ohne Füß' – Rayman, ach was isser süß!

Shortcut

- ausgeklügeltes Level-Design
- viel Abwechslung
- super Präsentation
- ☹ Rayman spricht!
- ☹ nervöse Kamera



Rayman Revolution
Jump'n'Run
■ Features
- ■ Entwickler: Ubi Soft
- ■ Hersteller: Ubi Soft
- ■ Preis: ca. 120 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
82%	78%	77%

SPIEL SPASS 86%

Ubi Soft hat uns alle lieb – oder zumindest die PlayStation2-Gemeinde. Denn nicht nur bei *Donald Duck: Quack Attack* wurden alle Level komplett neu konstruiert, unter dem Zusatz „Revolution" verbirgt sich eine überarbeitete Level-Architektur des N64-, PS- und DC-Hits *Rayman 2*. Ist diese „Fleißarbeit" ein Grund zur Freude?

Beim Matrosen-Enterich konnte die kosmetische Änderung die Spielspaß-Wertung ja nur minimal nach oben korrigieren. Schau'n wir mal, wie sich dieser Eingriff bei *Rayman 2* auswirkt.

Eines gleich vorneweg: Auch bei der Revolution sind großartige Prozent-Sprünge keinesfalls drin, was aber bei einer Wertung von jenseits der Achtziger-Marke auch sehr schwierig gewesen wäre. Denn das wesentliche Gameplay ist ja im Prinzip ein und dasselbe geblieben. Wie schon in den Abenteuern zuvor wird die Welt von Rayman von bösartigen Robo-Piraten unter der Führung des gnadenlosen Klingenbart angegriffen. Dabei werden nicht nur alle Bewohner eingekerkert, auch das Herz der Welt, tausend kleine Lichtwesen, sogenannte Lums, werden in alle Himmelsrichtungen verstreut. Um nun den Frieden wieder herzustellen, müsst ihr nicht nur möglichst viele dieser Lums aufsammeln, sondern noch zusätzlich vier Masken finden, die Polokus, den Geist der Welt, herbeirufen. Denn nur mit seiner Hilfe könnt ihr euch schlussendlich Klingenbart entgegenstellen.



Christian's Meinung:

Gut!
„Top Gameplay im neuen Gewand"

■ Liebe Leute, bitte versteht mein „Gut!" nicht falsch: Nach wie vor ist *Rayman Revolution* ein herausragendes Jump'n'Run, das garantiert keinen Fehlgriff darstellt. Nur habe ich den tapferen Weltenretter schon auf allen Plattformen durch seine Abenteuer begleitet, wodurch meine Motivation doch um einiges nachgelassen hat. Und euch wird es sicherlich auch so gehen, wenn ihr schon die eine oder andere Fassung kennt: Es sieht alles neu und schön aus, verändert hat sich am durchaus sehr guten Gameplay allerdings nichts. Wer auf der PS2 herumhüpfen will, sollte einen Kauf allemal ins Auge fassen, zumal bis auf die leicht nervöse Kameraführung und den fehlenden Mehrspieler-Modus (bekannt aus der DC-Version) eigentlich nichts zu bemängeln ist. Ahh! Doch noch was: Ich persönlich finde die deutsche Sprachausgabe ziemlich besch...eiden. Das untertitelte Gebrabbel der N64-Version fand ich irgendwie passender.

Alles neu auf PSzweu?

Auch wenn die Überarbeitungen nur den grafischen Bereich betreffen, gibt es trotzdem einiges zu berichten: Zum ersten bewegt ihr euch jetzt auf einer frei begehbaren 3D-Oberwelt zwischen den einzelnen Stages hin und her und findet dort auch noch einige Orte und Charaktere, die euch bisher unbekannt sein dürften. Eine der wichtigeren Locations stellt hierbei Lys Haus dar. Ly versorgt euch, je nach Anzahl der aus Käfigen befreiten Lums, mit neuen Bonus-Spielchen, wie etwa dem Ritt auf einem Raketenstuhl. Im eigentlichen Spiel, also bei den Jump'n'Run-Abschnitten, habt ihr es in der PS2-Version mit einigen neuen Feinden zu tun. Und durch das abgewandelte Level-Design ergeben sich neue Rätsel und Aufgabenstellungen. Wer eine der vorhergegangenen Fassungen gespielt hat, wird sich allerdings bei den meisten Abschnitten dennoch heimisch fühlen.

Wenn ihr also *Rayman 2* – hier vor allem die DC-Version – schon besitzt, ist ein erneuter Kauf lieber dreimal zu überlegen. CD

▲ Happig, happig: Mit dem Raketenstuhl könnt ihr frei um die gelbe Leitlinie rotieren und müsst dabei zahlreichen Hindernissen ausweichen.

▲ Shootouts mit mehreren teils happigen Gegnern gleichzeitig sind nun an der Tagesordnung.


▲ Jetzt aber mal schnell aus dem Weg! Nur keine Angst, überfahren könnt ihr die Streckenposten nicht.


▲ Die Cockpit-Perspektive ist sehr gut gelungen. Besonders die Rückspiegel sind äußerst hilfreich.



▲ Mit Stop&Go-Strafen wird nicht gegeizt.

F1 Racing Championship

Ein Wiedersehen mit Damon Hill

Formel 1 und kein Ende in Sicht. Wie denn auch, nachdem ein gewisser Bursche aus Kerpen nun endlich mit Ferrari Weltmeister geworden ist und sich damit ein Stück Unsterblichkeit gesichert hat?

Wollt ihr es ihm gleichtun, bieten sich auf Konsolen zahlreiche virtuelle Umsetzungen dieser mit Abstand teuersten Sportart an. Neustes Produkt ist dabei *F1 Racing Championship* für Dreamcast aus dem Hause Ubi Soft, das in enger Zusammenarbeit mit Video Systems, aus deren Feder *F1 World Grand Prix* für DC stammt, entstanden ist. Auch, wenn diese Kombination natürlich auf ein absolutes Top-Produkt hoffen lässt, fließt an dieser Stelle bereits ein Wermutstropfen: Es bleibt euch bedauerlicherweise verwehrt, völlig realistisch auf Schumis Spuren zu fahren, denn es steht euch leider nur die (wenn auch erstklassig umgesetzte) Lizenz der F1-Saison 1999 zur Verfügung. Das heißt, kein Rubens Barrichello im Ferrari und kein Eddie Jordan im Jaguar, dafür ein Wiedersehen mit dem allseits beliebten Damon Hill.

Reif für die Fahrschule

Abgesehen von dieser wohl in erster Linie mit finanziellen Aspekten zusammenhängenden Tatsache präsentiert sich *F1 Racing Championship* als durchaus gelungene Simulation. Insbesondere die Umsetzung des Regelwerks ist besser als in allen vergleichbaren Titeln gelungen und ermöglicht jede nur wünschenswerte Anpassung. So ist es euch freigestellt, ob ihr die 107-Prozent-Regel aktivieren möchtet oder aber ob ihr beispielsweise die Gefahr eines Frühstarts bereits im Menü beseitigt. Die Fahrzeuge lassen sich nach allen Regeln der Kunst manipulieren, was spätestens im höchsten der drei anwählbaren Schwierigkeitsgrade unbedingt notwendig ist, um einen Platz auf dem Podest zu ergattern. Neben dem knochentrockenen Simulations-Modus erwartet euch zusätzlich ein Arcade-Mode und eine Fahrschule, in der ihr mit den Grundregeln des Motorsports und Begriffen wie Ideallinie und Bremspunkt vertraut gemacht werdet.

In grafischer Hinsicht hat sich ebenfalls einiges getan. Anders als in *F1 World Grand Prix* präsentiert sich das Spiel nun durch den Einsatz einer deutlich höheren Farbpalette optisch ansprechender, doch einige andere Punkte werden dem verwöhnten DC-Piloten dennoch unangenehm aufstoßen. So sinkt die optische Qualität der Fahrzeuge ab einer (recht kurzen) Entfernung sehr stark und von den ehemals so detaillierten Boliden bleiben nur recht grobe Konturen. Dies wäre an sich noch in Ordnung, wenn nicht ab und zu die Frame-Rate arg in den Keller geht – das muss auf dem DC wirklich nicht sein. AB



Gut!

„Leider immer noch nicht perfekt"

Axel's Meinung:

■ Jedermanns Sache ist *F1 Racing Championship* nicht. Zwar stimmen endlich Regelwerk und Einstellmöglichkeiten, doch mir persönlich fehlt zumindest die letztjährige Saision. Denn wenn man nun mit fast zwei Jahre alten Konstellationen fahren muss, stellt sich die Frage, ob es nicht billiger und vielleicht sogar unterhaltsamer wäre, die guten, alten Zeiten eines Senna und Prost wieder aufleben zu lassen.

Auch die technische Umsetzung ist zwar an sich sehr gut gelungen, dennoch werde ich das Gefühl nicht los, dass die Fahrzeuge, egal bei welcher Einstellung, etwas zu schwer auf der Straße liegen und zu wenig auf die berüchtigten F1-Bremsen reagieren. F1-Fans, die sich trotz dieser Einschränkungen für das Spiel interessieren, sollten jedoch sofort zuschlagen, insbesondere wenn sie noch kein DC-F1 ihr Eigen nennen. Eine bessere Alternative gibt es auf dieser Konsole zur Zeit nicht.

Shortcut

- ☺ sehr detaillierte Einstellmöglichkeiten
- ☺ verhältnismäßig gute KI
- ☺ gute und komplette Umsetzung des Regelwerks
- ☺ sehr übersichtliche Menüführung
- ☺ Fahrschul-Modus
- ☺ gute Trennung von Arcade- und Simulations-Modus
- ☺ gutes Fahrverhalten
- ☹ Fahrzeuge wirken träge
- ☹ unrealistisches Bremsverhalten
- ☹ weiter entfernte Fahrzeuge verlieren stark an Details
- ☹ leider nur eine veraltete Lizenz







▲ Materialschlacht: Das Extra-Spiel „Die Söldner“ mit drei weiteren spielbaren Charakteren ist nun von Beginn an anwählbar.



▲ Aus der PC-Version übernommen: Jill darf sich zu Beginn von acht Kostümen eines aussuchen. Auch ein *Dino-Crisis*-Outfit ist dabei.

Resident Evil 3: Nemesis



▲ Erwischt, Capcom: Die Nahaufnahme der Protagonistin zeigt 1:1 das klobige PS-Polygon-Modell.

Die Resi-Familie auf Wanderung: Billige Konvertierung oder echter Mehrwert?





Für alle DC-Horror-Jünger, die beim sensationellen *Resident Evil: Code Veronica* (siehe auch Spiele des Jahres auf Seite 24) Blut geleckt haben, bietet Capcom nun eine Portierung des jüngsten PlayStation-Teils, angereichert durch einige Features von eher kosmetischer Natur.

Angelehnt an die PC-Version dürft ihr euch schon zu Beginn für eines von acht Kostümen (sexy Cop-Dress, *Dino Crisis*-Kampfanzug, Saturday Night Fever Disco-Outfit und mehr) für Heldin Jill Valentine entscheiden.

Außerdem steht von Anfang an das Bonus-Spiel „Die Söldner“ Gewehr bei Fuß, das ihr im Original erst nach einmaligem Durchspielen freigeschaltet hattet. Darin müsst ihr euch als einer der drei schwer bewaffneten Umbrella-Söldner quer durch die Stadt mit Waffengewalt einen Weg durch die Untoten-Meute bahnen – und das innerhalb von zwei Minuten.

Im Zuge der Zensur (Schande über Virgin) wird das dadurch erschwert, dass ihr im Gegensatz zum Original *Bio Hazard 3 Last Escape* keine Zeitgutschrift für erledigte Zombies bekommt. Das eigentliche Survival-Horror-Abenteuer, das zeitlich zwischen den PS-Teilen eins und zwei spielt, wurde in seinem Urzustand belassen. Jeder, der hier möglicherweise leicht verbesserte Render-Szenarien oder feiner modellierte Charaktere zu erkennen glaubt, befindet sich definitiv auf dem Holzweg.

Lieblos, lieblos!

Kommen Zombies ganz nah an die Kamera, sind exakt die gleichen Polygon-Fehler bei Gelenk-Überschneidungen zu sehen wie in der PS-Version. Auch Jill ist im Vergleich zur leckeren Claire darstellungstechnisch ein Witz. Um von der eigentlich belanglosen Story abzulenken (im Grunde gibt's eigentlich gar keine), werdet ihr während des gesamten Spiels von der bösartigen Nemesis-Kreatur verfolgt, die sich mit ihren Tentakel-Wucherungen und dem gewaltigen Raketenwerfer an eure Fersen heftet. Eine Vielzahl von Quick-Time-Entscheidungen erinnern an *Dino Crisis* – einen echten Einfluss auf den Fortgang der Geschichte haben sie jedoch nicht.

Alles in allem ein leicht bekömmlicher Horror-Cocktail mit relativ simplen Puzzles, zwei spielbaren Charakteren und hübschen Render-Szenen. Doch die nach über einem Jahr fehlenden, wesentlichen Verbesserungen sind Fehlanzeige – das führt zu einem saftigen Punktabzug. CD



Shortcut

- ☺ acht Kostüme für Jill zur Auswahl
- ☺ Bonus-Spiel gleich zu Beginn anwählbar
- ☺ auch auf DC schöne Render-Sequenzen
- ☺ klassisches Zombie-Gänsehaut-Flair
- ☹ immer noch schwache Story
- ☹ keine Optik-Aufpolierung an DC
- ☹ billige Hauruck-Konvertierung
- ☹ Gore-Effekte stark entschärft

Gut!

„PS-Technik auf DC? Muss nicht unbedingt sein.“

Ralph's Meinung:

■ Wenn man einfach mal davon ausgeht, dass jeder *Resident Evil*-Aficionado die mittlerweile schon über ein Jahr alte PlayStation-Version ausgiebig gezockt hat, ist die DC-Version eigentlich komplett überflüssig. Capcom hat sich leider nicht einen Hauch von Mühe gegeben, den vorgerenderten Sequenzen oder den Polygon-Figuren auch nur das geringste Facelifting zu verpassen. Zwischen der klobigen Jill Valentine und der smoothen Claire Redfield aus *Code: Veronica* liegen Welten – da nützen auch die netten acht Kostüme nix. Zu allem Überfluss ist die DC-Version ebenso geschnitten wie ihr PS-Vorbild (Zombies bluten weiß, blinken am Boden kurz und verschwinden dann ins digitale Nirwana) – auch da hat *RE: CV* atmosphärisch die Nase vorn. Das Bonus-Spiel ist gleich von Beginn an anwählbar? Na und? Da Nemesis von allen *RE*s die schwächste Story hat, lohnt sich die DC-Fassung nur für Leute, die die 32-Bit-Version nicht kennen. Immer noch ein guter Horror-Schocker, aber welch ein Rückschritt gegenüber *Code: Veronica.*

Resident Evil – Quo vadis?

Mit einem echten neuen *RE 4* auf der PS2 ist wohl nicht vor 2002 zu rechnen. Für Frühjahr 2K1 ist auf der PS2 erst mal in bester Capcom-Tradition ein Port des DC-Hits *Resident Evil: Code Veronica Complete* mit einigen Bonus-Features angekündigt. Gerüchten zufolge bereitet jedoch diese Umsetzung einige Probleme. Das ehemalige N64-Projekt *RE Zero* steht nun für GameCube an. Dummerweise für Capcom (zum Glück für uns) laufen bekanntlich PS1-Spiele auf der PS2 – damit bleiben wir vor weiteren billigen Umsetzungen der hier besprochenen Art verschont.



▲ Die fiese Nemesis-Kreatur ist Jill auch in der DC-Version ständig auf den Fersen.



▲ Stayin alive, stayin aliiive, stayin aliiiiiiive – nettes Kostüm, Jill, und so passend!

Resident Evil 3: Nemesis

Survival Horror

■ Features



- Entwickler: **Capcom**
- Hersteller: **Virgin**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Geeignet ab: **16**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
70%	82%	78%

SPIEL SPASS 78%

Mort the Chicken

Invasion der Bauklötze

Schmackhaftes Geflügel ist in BSE-Zeiten sehr beliebt. In der letzten Ausgabe waren es die rennende Henne Ginger und ihr Freund Rocky sowie Donalds Quak-Angriff, einen Monat später buhlt nun der furchtlose Gockel Mortimer um die Gunst des geneigten Spielers.

Aber eines gleich vorneweg: Auch der durchaus sympathische Hahn schafft es nicht, unser uneingeschränktes Wohlwollen zu erheischen. Dabei wäre die Idee im Ansatz gar nicht mal so übel, wenn auch in dieser oder jener Form schon irgendwann einmal gesehen. Um den von rebellierenden Würfeln geküknappten Nachwuchs zu befreien beziehungsweise alle gelben Federknäuel erst mal zu finden, wandert ihr durch eine Reihe fies konstruierter Level und löst diverse Geschicklichkeits- und Denkaufgaben – erst dann öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level.





▲ No chickens were harmed during the production of this game.

▲ Kurzzeitig kann Mort auch durch die Lüfte segeln.



Christian's Meinung:

■ Es ist immer wieder schade: Wir haben es oft mit Spielen zu tun, die über genügend Potential für einen Hit verfügen würden, wenn nur die Umsetzung nicht so katastrophal in den Sand gesetzt worden wäre. *Mort the Chicken* bildet da keine Ausnahme: Witziges Spielprinzip, das diesmal durch eine unsäglich schlechte Kameraführung teilweise sogar komplett unspielbar wird. Auch wenn ihr deshalb nicht unbedingt ins Gras beißt, ist es doch nervig, ein und denselben Sprung jedesmal aufs Neue zu versuchen. Für solch sinnlose Mätzchen fehlt mir im 21sten Jahrhundert eindeutig die Geduld.

Hilfreiche Items wie Super-Sprungkraft, Schutzschild oder Power-Chicks erleichtern euch dabei die Aufgabe. Doch leider hilft dies dem Spiel nicht mehr aus dem Motivationsloch. Denn neben der streckenweise recht unansehnlichen grafischen Gestaltung ist es vor allem die höchst nervöse und wild umher rotierende Kamera, die euch immer wieder einen Strich durch die Rechnung macht – trotz mit L und R justierbarem Aufnahmewinkel sind Glückssprünge ins Nichts keine Seltenheit. Nur wer unbedingt wieder einen Puzzler braucht, sollte einen Blick riskieren. CD





Shortcut

- ☺ sympathischer Hauptcharakter
- ☺ cooler Country-Sound
- ☺ an sich gutes Spielprinzip, aber ...
- ☹ ... sehr schlecht umgesetzt
- ☹ arge Kamera-Probleme
- ☹ Clippings, Pop Ups

Mort the Chicken

Geschicklichkeit

■ Features: CP, MC, DS

■ Entwickler: AndNow
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
61%	73%	65%

SPIEL SPASS 48%







▲ Fernsicht ohne Ende: Über zu spät aufpoppende Kurven braucht ihr euch wirklich nicht zu beschweren.



▲ Der 15. Platz bereitet uns weniger Kopfzerbrechen als die vier Sekunden über der Zwischenzeit.

Vanishing Point

Driving Emotion Type-S auf dem DC?

Shortcut

- sehr gute Grafik
- mehr als 30 lizenzierte Fahrzeuge (plus Bonus-Cars)
- keinerlei Pop-Ups
- fordernder Stunt-Modus mit 13 Tracks
- 13 Strecken
- Knockout und Liga-Modus für bis zu 8 Spieler
- drei Zweispieler-Spielmodi
- gute Gegner und NPC-KI
- gutes Set-Up-Menü der Fahrzeuge
- gewöhnungsbedürftiges (nicht schlechtes!) Fahrgefühl
- kein Schadensmodell
- teils recht happiger Schwierigkeitsgrad

Erst sollte die PS-Version kommen. Dann die DC- und die PS-Version. Und dann sah es so aus, als ob gar nichts mehr kommen würde. Doch nun ist recht überraschend doch noch die Test-Version dieses Acclaim-Vorzeige-Racers erschienen.

So viele Verschiebungen sind ja nicht selten ein Indiz für massive Entwicklungs-Probleme. Doch um es gleich vorweg zu nehmen: Mit *Vanishing Point* steht der DC-Racer-Gemeinde eines der bis dato besten Rennspiele ins Haus. Als erstes fällt dabei die ungewöhnlich gute Grafik auf. Der Name des Spiels ist quasi Programm, steht doch *Vanishing Point* für den Punkt, an dem die gedachten Linien einer Straße zusammenlaufen. Genau diesen Punkt bekommt ihr auch zu sehen, denn Dank der sehr leistungsfähigen Grafik-Engine und des durchdachten Kursdesigns ist euch ein unbeschwerter Blick in die Ferne garantiert.

Doch nicht nur die Weitsicht ist ungewöhnlich. Auch die Fahrzeuge, die allesamt den Original-Lizenzen entsprechen, sehen besser aus als in den meisten bisherigen Genrevertretern, auch wenn die Qualität eines *24 Stunden von Le Mans* oder *F355* nicht ganz erreicht wird. Aber was zählt schon die beste Grafik, wenn das Gameplay nicht stimmt? Eben! Doch auch in diesem Aspekt geht *Vanishing Point* neue Wege und überzeugt.

Achtung!

Auch in *Vanishing Point* stehen eine Unmenge Online-Features zur Verfügung, die zum Testzeitpunkt noch nicht spielbar waren. Beachtet also bitte unser Online-Update im News-Teil einer der nächsten Ausgaben.

Höchst fordernder Meisterschafts-Modus

Kernstück des Games ist der Tournament-Modus, in dem ihr anders als in anderen Rennspielen einen fliegenden Start hinlegt und auch nur indirekt gegen andere Fahrzeuge antretet. Vielmehr befinden sich insgesamt 40 Fahrzeuge in einer Rangliste. Von diesen Fahrern müssen sich aber nicht alle gerade auf der Strecke befinden oder in der selben Runde wie ihr sein, da sie unter Umständen vor oder nach euch gestartet sind. Euer Ziel ist vor allem, die jeweils vorgegebene Maximalzeit für jede Strecke einzuhalten. Dass die anderen Ranglisten-Fahrer euch das Leben schwer machen werden, versteht sich dabei von selbst, doch auch die alltäglichen Sonntagsfahrer (hallo Ralph!), die es leider auf jeder Strecke gibt, können sich im Kampf um Sekunden zu einem Problem entwickeln.

Je nachdem, wie gut ihr abgeschnitten habt, erhaltet ihr nach dem Rennen eine Punktzahl, die eure neue Position in der Rating-Liste und damit die nun zugänglichen Strecken und Fahrzeuge bestimmt. Neben diesem Modus erwartet euch ein Single-Race-Mode, in dem ihr alle freigespielten Strecken mit den bisher erhaltenen Strecken befahren könnt, ein Time Trial, das gänzlich ohne fremde Fahrzeuge stattfindet und ein acht Strecken umfassender Rallye-Modus, in dem ihr versuchen müsst, am Ende an erster Stelle einer Rangliste zu stehen, um neue Features freizuschalten. Besonders erwähnenswert ist noch der Stunt-Modus, in dem ihr verschiedene Aufgaben wie einen simplen Weitsprung oder einen 360-Grad-Dreher innerhalb eines festen Zeitlimits bewältigen müsst. Erst wenn eure Ergebnisse gut genug und eure Zeit schnell genug waren, erhaltet ihr hier Zugang zu weiteren Stunt-Herausforderungen. AB



Vanishing Point

Rennsimulation

■ Features

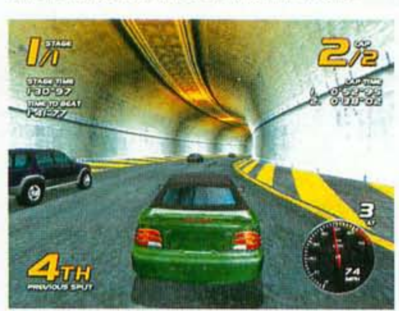
■ Entwickler: Clockwork Games
■ Hersteller: Acclaim
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 6 Jahre
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
82%	78%	79%

SPIEL SPASS 83%



▲ Der Stunt-Modus ist eine Klasse für sich und kann fast als eigenständiges Spiel gewertet werden.



▲ Fahrzeuge ohne gelbe Markierung sind NPCs – heißt aber nicht, dass sie euch keine Probleme bereiten können.



Axel's Meinung:

■ *Vanishing Point* ist ein Rennspiel, dessen wahre Qualitäten sich erst nach längerer Spielzeit offenbaren. Zwar ist die Grafik toll, doch der eigentliche Pluspunkt sind die zahlreichen und vor allem gut durchdachten Spielmodi. Besonders der Tournament-Modus motiviert deutlich länger als vergleichbare Ligen-Modi in anderen Racern, da ihr stets die positiven Auswirkungen eines guten Rennens (neue Autos, Tracks) vor Augen habt. Zwar mag vielen das Fahrgefühl auf den ersten Blick etwas schwammig vorkommen, doch mit zunehmender Erfahrung und besseren Fahrzeugen bekommt man das Ganze schnell in den Griff und fühlt sich fast an eine Mischung aus *Sega GT*, *Ridge Racer* und *Gran Turismo* erinnert. In meinen Augen ein gelungener Kompromiss aus Arcade-Racer und Simulation.

Jahresinhalt 2000

Import-Tests

PlayStation

PlayStation	Ausgabe	Seite	Wertung
Aconcagua	10/2000	127	70%
Army Men: Air Attack	01/2000	63	80%
Beat Planet Music	04/2000	126	60%
Bio Hazard Gun Survivor	04/2000	118	50%
Blaster Master	09/2000	106	50%
Chaos Break	05/2000	126	60%
Chase the Express	04/2000	122	80%
Chrono Cross	11/2000	94	90%
Countdown Vampires	03/2000	116	70%
Danger Girl	11/2000	98	80%
Dune 2000	02/2000	64	60%
Final Fantasy Anthology	01/2000	72	95%
Final Fantasy IX	09/2000	98	80%
Grandia	01/2000	60	90%
Guitar Freaks 2nd Mix	06/2000	127	70%
King of Fighters '99	06/2000	121	50%
Koudelka	09/2000	100	80%
Legend of Dragoon	09/2000	94	70%
Legend of Mana	09/2000	102	80%
Maestromusic	11/2000	109	60%
Ore No Ryoori	05/2000	125	70%
Ray Crisis	07/2000	126	70%
Rayblade	06/2000	118	30%
Robbit Mon Dieu (Jumping Flash 3)	01/2000	70	50%
RPG Maker	12/2000	128	80%
Runabout 2	01/2000	73	80%
Samurai Shodown – Warriors Rage 2	03/2000	120	40%
Street Fighter EX 2 Plus	03/2000	123	80%
Strider Hiryu 1 & 2	05/2000	127	70%
Threads of Fate	10/2000	120	70%
Valkyrie Profile	11/2000	107	80%
Vandal Hearts 2	02/2000	80	80%
Wild Arms 2	07/2000	122	70%

PlayStation2

PlayStation2	Ausgabe	Seite	Wertung
Armored Core 2	10/2000	126	80%
Gun Griffon Blaze	11/2000	103	70%
Ring of Red	12/2000	132	80%
Shin Sangokumusou – Dynasty Warriors 2	11/2000	102	80%
Silpheed: The Lost Planet	12/2000	130	70%
Surfroids	10/2000	124	60%
X-Fire	11/2000	104	60%

Nintendo 64

Nintendo 64	Ausgabe	Seite	Wertung
All Star Baseball 2001	07/2000	129	90%
Army Men: Air Attack	11/2000	108	60%
Army Men: Sarge's Heroes	01/2000	62	80%
Bomberman	10/2000	130	60%
Excitebike 64	07/2000	124	90%
Fighter's Destiny 2	08/2000	121	70%
Harvest Moon 64	03/2000	82	80%
Hoshi no Kirby 64	06/2000	125	70%
Indy Racing 2000	08/2000	125	80%
Mario Party 2	04/2000	120	80%
Mario Tennis	10/2000	128	80%
Namco Museum 64	02/2000	71	60%
Rally Championship 2000	08/2000	120	80%
StarCraft 64	08/2000	118	80%
The Legend of Zelda: Majora's Mask	07/2000	118	90%

Dreamcast

Dreamcast	Ausgabe	Seite	Wertung
18 Wheeler – American Pro Trucker	12/2000	133	70%
Advanced Military Commander	09/2000	103	70%
Aero Dancing F	06/2000	127	50%
Armada	02/2000	72	70%
Bakuretsu Muteki Bangaioh	02/2000	92	70%
Berserk	02/2000	70	80%
Bio Hazard: Code Veronica	04/2000	114	90%
Capcom vs. SNK – Millenium Fight 2000	11/2000	100	80%
Carrier	05/2000	122	80%
Chu Chu Rocket	02/2000	66	80%
Cool Cool Toon	10/2000	131	60%
Cyber Troopers: Virtual On – Oratorio Tangram	08/2000	122	60%
D 2	03/2000	114	70%
Death Crimson 2	02/2000	80	20%
Dino Crisis	11/2000	108	60%
Evolution 2: Far off Promise	07/2000	128	70%
Ferrari F355 Challenge	10/2000	132	70%
Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3	11/2000	106	90%
Giga Wing	01/2000	71	50%
Godzilla Generations: Maximum Impact	03/2000	121	20%
Gunbird 2	06/2000	122	60%
Gundam – Side Story 0079: Rise from the Ashes	08/2000	127	60%
Imperial Hawk – Fighter of Zero	09/2000	105	50%
Jet Set Radio	09/2000	96	90%
Jo Jo's Bizarre Adventure	02/2000	93	50%
King of Fighters '99 Evolution	06/2000	120	70%
Maken X	02/2000	90	70%
Marvel vs. Capcom 2	06/2000	116	80%
NHL 2K	06/2000	119	90%
Power Stone 2	07/2000	120	70%
Rainbow Cotton	04/2000	127	60%
Rent-A-Hero No. 1	08/2000	123	60%
Samba de Amigo	07/2000	127	90%
Sega GT Homologation Special	05/2000	120	90%
Seven Mansions	05/2000	124	60%
Shenmue: Chapter 1	03/2000	110	90%
Shutokou Battle 2	09/2000	104	70%
Space Channel 5	03/2000	118	80%
Spawn – In the Demon's Hand	10/2000	118	80%
Star Gladiator 2	02/2000	88	80%
Street Fighter 3 W Impact	02/2000	62	80%
Street Fighter III 3rd Strike	09/2000	107	80%
Super Runabout	08/2000	124	70%
Test Drive 6	04/2000	125	40%
The Typing of the Dead	06/2000	124	30%
Time Stalkers	06/2000	123	60%
Tokyo Bus Guide	04/2000	128	70%
Twinkle Star Sprites	06/2000	126	50%
Ultimate Fighting Championship	11/2000	105	80%
Undercover Kei 2025	04/2000	129	10%
World Series Baseball 2K1	10/2000	133	60%
Zombie Revenge	02/2000	82	70%
Zusar Vasar	10/2000	129	50%

Neo Geo Pocket Color

Neo Geo Pocket Color	Ausgabe	Seite	Wertung
Metal Slug 2nd Mission	05/2000	125	*****

Sega Saturn

Sega Saturn	Ausgabe	Seite	Wertung
Final Fight Revenge	08/2000	126	50

Tests

PlayStation

PlayStation	Ausgabe	Seite	Wertung
4x4 World Trophy	06/2000	106	66 %
Ace Combat 3	02/2000	118	75 %
Action Bass	12/2000	118	48 %
Aladdin in Nasiras Rache	12/2000	80	75 %
Alien Resurrection	10/2000	86	80 %
Alundra 2	06/2000	90	74 %
Amerzone	05/2000	117	35 %
Anstoss Premier Manager	07/2000	111	72 %
Arcade Party Pak	01/2000	135	58 %
Arielle 2: Sehnsucht nach dem Meer	12/2000	89	62 %
Armorines: Project S.W.A.R.M.	06/2000	109	35 %
Army Men – Sarge's Heroes	05/2000	114	44 %
Army Men 3D	03/2000	86	67 %
Army Men Air Attack	03/2000	87	78 %
Army Men: Operation Meltdow	10/2000	108	68 %
ATV: Power Quad Racing	10/2000	107	30 %
Autobahn Raser II	03/2000	103	16 %
Aztec	10/2000	107	35 %
Baseball 2000	01/2000	148	81 %
Battletanx: Global Assault	06/2000	108	54 %
Beatmania – European EditO	05/2000	101	73 %
Bishi Bashi Special	06/2000	102	69 %
Blaster Master	12/2000	121	38 %
Box Champions 2000	01/2000	142	81 %
Box Champions 2001	12/2000	90	78 %
Break Out	11/2000	92	62 %
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	05/2000	117	71 %
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager	03/2000	98	73 %
Bundesliga Manager 2001	09/2000	86	71 %
Bundesliga Stars 2001	09/2000	86	55 %
Buster and the Beanstalk	01/2000	148	21 %
Caesar's Palace 2000	08/2000	111	43 %
Catan – die erste Insel	08/2000	110	72 %
Chase the Express	09/2000	70	82 %
ChessMaster II	03/2000	103	80 %
Cold Blood	08/2000	60	60 %
Colin McRae Rally 2.0	07/2000	86	93 %
Colony Wars: Red Sun	04/2000	96	79 %
Cool Boarders 4	02/2000	116	64 %
Crash Bash	12/2000	111	65 %
Crisis Beat	10/2000	113	66 %
Crusaders of Might & Magic	05/2000	106	61 %
CyberTiger	01/2000	132	83 %
Das Dschungelbuch: Groove Party	12/2000	113	65 %
Dave Mirra Freestyle BMX	11/2000	84	78 %
Der Morgen stirbt nie	01/2000	110	75 %
Destruction Derby Raw	08/2000	98	79 %
Die 24 Stunden von Le Mans	01/2000	124	84 %
Die Hard Trilogy 2 – Viva Las Vegas	04/2000	94	61 %
Dino Crisis 2	12/2000	76	88 %
Discworld Noir	01/2000	120	79 %
Dracula Resurrection	07/2000	114	78 %
Dragon Valor	08/2000	92	73 %
DSF All Star Tennis 2000	10/2000	112	32 %
DSF Surf Riders	10/2000	112	58 %
Dune 2000	04/2000	110	68 %
Eagle One Harrier Attack	02/2000	106	76 %
ECW Anarchy Rulz	10/2000	100	79 %
ECW Hardcore Revolution	04/2000	106	82 %
Ehrgeiz	03/2000	108	76 %
Eternal Eyes	12/2000	117	55 %
Euro 2000	07/2000	110	74 %
Everybody's Golf	06/2000	111	80 %
Evo's Space Adventures	08/2000	106	56 %
F1 2000	05/2000	92	84 %
F1 Championship Season 2000	10/2000	64	60 %
F1 Racing Championship	10/2000	85	82 %
F1 World Grand Prix	02/2000	131	49 %
Fear Effect	05/2000	80	84 %
Fighting Force 2	01/2000	138	XX %
Fighting Force 2	02/2000	132	55 %
Fisherman's Bait: Big Ol' Bass	06/2000	104	73 %
Formel 1 2000	12/2000	95	84 %
Frogger 2: Swampy's Revenge	11/2000	92	69 %
Front Mission 3	08/2000	90	87 %
Frontschweine	08/2000	101	74 %
Fussball Live 2	12/2000	108	78 %
Galaga – Destination: Earth	12/2000	116	55 %
Galerians	07/2000	95	81 %
Gauntlet Legends	08/2000	81	53 %
Gekido	05/2000	90	74 %
Ghoul Panic	05/2000	75	70 %
Glover	01/2000	130	72 %
Gran Turismo 2	03/2000	52	95 %
Grandia	05/2000	66	92 %
Grind Session	09/2000	76	77 %
Grudge Warriors	04/2000	108	67 %
Guilty Gear	05/2000	102	79 %
Hellnight	02/2000	141	7 %
Hugo	12/2000	75	50 %
Hydro Thunder	06/2000	105	71 %
Incredible Crisis	12/2000	120	50 %
Infestation	11/2000	90	56 %
International Superstar Soccer 2000	12/2000	109	83 %
International Track & Field 2	03/2000	80	79 %
Iron Soldier 3	11/2000	91	58 %
ISS Pro Evolution	03/2000	68	90 %
Jackie Chan Stuntmaster	06/2000	100	62 %
Jade Cocoon	01/2000	107	80 %
Jeremy McGrath Supercross	12/2000	125	44 %
Jet Rider 3	02/2000	141	59 %

Jimmy White's Cueball 2	07/2000	113	61 %
Jo Jo's Bizarre Adventure	06/2000	107	46 %
Koudelka	12/2000	98	73 %
Legend of Legaia	08/2000	88	74 %
Lego Racers	01/2000	146	42 %
Lego Rock Raiders	03/2000	101	62 %
Magical Drop	10/2000	114	59 %
Magical Tetris Challenge	03/2000	105	63 %
Marvel vs. Capcom	05/2000	96	69 %
Medal of Honor	02/2000	96	85 %
Medal of Honor Underground	12/2000	70	86 %
MediEvil 2	05/2000	72	86 %
Micro Maniacs	05/2000	100	83 %
Mike Tyson Boxing	12/2000	120	64 %
Mille Miglia	12/2000	116	72 %
Misadventures of Tron Bonne	07/2000	105	64 %
Mobil 1 Rally Championship	03/2000	94	78 %
MoHo	09/2000	72	83 %
Mortal Kombat Special Forces	12/2000	120	41 %
Moto Racer World Tour	11/2000	89	66 %
Mr. Driller	10/2000	109	62 %
MTV Snowboarding	02/2000	122	77 %
MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald	12/2000	118	67 %
Muppet Monster Adventure	11/2000	87	73 %
Muppet Racemania	05/2000	94	76 %
Music 2000	01/2000	126	85 %
NBA in the Zone 2000	06/2000	113	48 %
NBA Live 2000	01/2000	137	81 %
NBA Showtime: NBA on NBC	04/2000	105	70 %
Need for Speed: Porsche	07/2000	101	78 %
NFL Blitz 2000	03/2000	107	66 %
N-Gen Racing	06/2000	97	75 %
NHL 2001	12/2000	117	80 %
NHL Blades of Steel 2000	06/2000	110	53 %
NHL Face Off 2000	02/2000	138	61 %
NHL Rock the Rink	07/2000	109	78 %
Nightmare Creatures II	06/2000	88	83 %
OverBlood 2	04/2000	107	56 %
Parasite Eve II	09/2000	62	81 %
Player Manager 2000	07/2000	111	35 %
Pool Academy	07/2000	112	69 %
Pro Pinball – Fantastic Journey	02/2000	126	78 %
Psychic Force 2	05/2000	111	28 %
Puchi Carat	04/2000	99	47 %
Radikal Bikers	10/2000	117	33 %
Railroad Tycoon II	03/2000	92	84 %
Rally Masters	06/2000	108	70 %
Rampage Through Time	12/2000	95	23 %
Ray Crisis	11/2000	93	64 %
Rayman 2	09/2000	87	84 %
RC de Go	10/2000	117	62 %
RC Revenge	09/2000	79	78 %
Renegade Racers	03/2000	104	68 %
Rescue Shot	07/2000	103	76 %
Resident Evil 3: Nemesis	03/2000	62	83 %
Resident Evil Survivor	05/2000	105	57 %
Road Rash Jailbreak	04/2000	101	76 %
Roadsters	07/2000	108	41 %
Rollcage Stage II	04/2000	98	82 %
Ronaldo V-Football	07/2000	107	73 %
Rugrats: Studio Tour	06/2000	109	43 %
Saga Frontier 2	02/2000	108	74 %
Shadow Madness	01/2000	116	73 %
Shao Lin	02/2000	133	44 %
Silent Bomber	08/2000	100	86 %
Sno-Cross Championship	10/2000	102	80 %
Southpark: Chef's Luv Shack	01/2000	153	78 %
South Park Rally	02/2000	127	67 %
Space Debris	02/2000	139	71 %
Spec Ops	03/2000	97	59 %
Speedball 2100	12/2000	109	57 %
Spider-Man	11/2000	74	84 %
Spin Jam	07/2000	99	63 %
Spyro – Year of the Dragon	12/2000	106	84 %
Star Ixiom	05/2000	115	56 %
Star Ocean: The 2nd Story	05/2000	82	86 %
Star Trek: Invasion	10/2000	94	85 %
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	06/2000	102	31 %
Street Fighter EX 2 Plus	08/2000	107	75 %
Street Sk8er 2	06/2000	99	79 %
Strider 2	09/2000	78	73 %
Suikoden II	06/2000	92	87 %
Superbike 2000	05/2000	99	76 %
Supercross 2000	01/2000	144	58 %
Sydney 2000	10/2000	90	68 %
Syphon Filter 2	05/2000	84	78 %
Tarzan	01/2000	145	80 %
Team Buddies	10/2000	105	74 %
Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins	10/2000	54	69 %
Terracon	09/2000	77	80 %
The Dukes of Hazzard – Racing for Home	05/2000	107	64 %
Theme Park World	05/2000	103	80 %
Thrasher: Skate & Destroy	02/2000	136	76 %
Tiger Woods PGA Tour 2000	06/2000	111	63 %
TOCA WTC	09/2000	66	92 %
Tomb Raider: Die letzte Offenbarung	01/2000	96	88 %
Tombi 2!	07/2000	96	82 %
Tony Hawk's Pro Skater 2	10/2000	98	94 %
Toonenstein	11/2000	86	20 %
Toshinden 4	08/2000	104	18 %
Toy Story 2	02/2000	104	84 %
Trick'n'Snowboarder	02/2000	110	54 %
Tunguska	12/2000	121	53 %
Ubik	09/2000	88	31 %
UEFA Champions League Saison 99/00	05/2000	110	72 %
UEFA Champions League Season 2000 /2001	12/2000	108	48 %
Urban Chaos	04/2000	104	59 %
Vagrant Story	07/2000	83	93 %
Vampire Hunter D	06/2000	98	65 %
Vandal Hearts 2	06/2000	85	77 %
VIB Ribbon	09/2000	81	79 %
Victory Boxing 3	05/2000	112	48 %
Vigilante 8: 2. Herausforderung	02/2000	121	79 %
Walt Disney World Quest Magical Racing Tour	07/2000	115	73 %
War of the Worlds	01/2000	127	70 %
Warpath Jurassic Park	02/2000	130	58 %
WCW Mayhem	01/2000	150	75 %
WipEout 3 Special Edition	08/2000	103	76 %
World Championship Snooker	07/2000	112	77 %
WWF Smackdown!	05/2000	108	84 %
WWF SmackDown! 2: Know your Role	12/2000	97	84 %
X-Men: Mutant Academy	09/2000	82	72 %
YehYeh Tennis	12/2000	125	21 %

PlayStation2	Ausgabe	Seite	Wertung
ESPN International Track & Field	12/2000	94	77 %
Fantavision	12/2000	124	80 %
FIFA 2001	12/2000	83	90 %
Gradius 3 & 4	12/2000	112	58 %
International Superstar Soccer	12/2000	110	91 %
Madden NFL 2001	12/2000	122	92 %
Midnight Club: Street Racing	12/2000	64	75 %
NHL 2001	12/2000	88	90 %
Ridge Racer V	12/2000	92	82 %
Silent Scope	12/2000	74	80 %
Smuggler's Run	12/2000	100	85 %
SSX	12/2000	62	86 %
Swing Away Golf	12/2000	91	80 %
Tekken Tag Tournament	12/2000	104	85 %
Wild Wild Racing	12/2000	82	77 %

Nintendo 64	Ausgabe	Seite	Wertung
Armorines: Project S.W.A.R.M.	02/2000	100	71 %
Army Men – Sarge's Heroes	05/2000	114	70 %
Asteroids Hyper 64	04/2000	111	47 %
Battletanx: Global Assault	05/2000	115	77 %
Battlezone: Rise of the Black Dogs	06/2000	103	62 %
Blues Brothers 2000	09/2000	80	69 %
Box Champions 2000	01/2000	143	74 %
Carmageddon 64	01/2000	149	29 %
Castlevania – Legacy of Darkness	03/2000	73	73 %
Daikatana	05/2000	104	76 %
Duffy Duck: Duck Dodgers	12/2000	97	73 %
ECW Hardcore Revolution	05/2000	113	82 %
F1 Racing Championship 2	12/2000	67	77 %
Hercules: The Legendary Journeys	09/2000	80	70 %
Hot Wheel Turbo Racing	01/2000	149	78 %
Hydro Thunder	06/2000	105	68 %
International Superstar Soccer	10/2000	61	89 %
International Track & Field Summer Games	05/2000	98	81 %
Jeremy McGrath Supercross	05/2000	109	54 %
Lego Racers	02/2000	115	66 %
Mario Party 2	11/2000	81	69 %
Mario Tennis	12/2000	119	83 %
Mickey's Speedway USA	12/2000	84	91 %
NBA in the Zone 2000	06/2000	113	52 %
NBA Jam 2000	02/2000	128	70 %
NBA Live 2000	01/2000	136	83 %
Nuclear Strike 64	03/2000	100	76 %
Paperboy 64	05/2000	109	63 %
Perfect Dark	07/2000	70	96 %
PGA European Golf	05/2000	113	65 %
Pokémon Snap	10/2000	101	79 %
Pokémon Stadium	05/2000	95	81 %
Rat Attack	05/2000	111	71 %
Ready 2 Rumble Boxing	01/2000	134	73 %
Ridge Racer 64	03/2000	88	87 %
Road Rash 64	01/2000	104	62 %
Roadsters Trophy	01/2000	122	84 %
Ruff & Tumble	04/2000	102	72 %
San Francisco Rush 2049	11/2000	91	72 %
South Park Rally	04/2000	109	59 %
Super Smash Bros.	02/2000	140	50 %
Supercross 2000	02/2000	137	76 %
Tarzan	06/2000	101	78 %
Taz Express	09/2000	84	53 %
The Legend of Zelda: Majora's Mask	12/2000	56	91 %
Tony Hawk's Skateboarding	05/2000	88	88 %
Top Gear Hyper Bike	05/2000	97	83 %
Top Gear Rally 2	02/2000	134	81 %
Toy Story 2	03/2000	106	70 %
Turok 3 – Shadow of Oblivion	10/2000	58	85 %
Vigilante 8: 2. Herausforderung	03/2000	69	79 %
WCW Mayhem	02/2000	113	76 %
WinBack – Covert Operations	06/2000	94	84 %
Worms Armageddon	01/2000	115	82 %
Wrestlemania 2000	02/2000	111	80 %
WWF No Mercy	12/2000	96	85 %
Xena – Talisman of Fate	01/2000	112	73 %

Dreamcast	Ausgabe	Seite	Wertung
24 Stunden von Le Mans	12/2000	68	85 %
4 Wheel Thunder	06/2000	96	87 %
Aerowings 2 Airstrike	10/2000	108	64 %
Armada	03/2000	96	64 %
Bangai-o	12/2000	123	68 %
Bust-A-Move 4	08/2000	114	74 %
Caesars Palace 2000	10/2000	113	44 %
Capcom vs. SNK – Millenium Fight 2000	12/2000	66	84 %
Chu Chu Rocket!	07/2000	92	82 %
Crazy Taxi	03/2000	70	91 %
Dead or Alive 2	06/2000	72	89 %
Dead or Alive 2	10/2000	116	89 %
Deadly Skies	03/2000	90	73 %
Deep Fighter	10/2000	103	79 %
Dragon's Blood	08/2000	94	78 %
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	07/2000	74	73 %
ECW Hardcore Revolution	05/2000	113	83 %
ESPN International Track & Field	10/2000	92	76 %
Evolution	06/2000	112	71 %
F1 World Grand Prix II	10/2000	62	79 %
F355 Challenge – Passione Rossa	12/2000	114	78 %
Fighting Force 2	03/2000	102	55 %
Fur Fighters	08/2000	82	82 %
Gauntlet Legends	08/2000	80	79 %
Giga Wing	08/2000	113	55 %

Grand Theft Auto 2	06/2000	83	84 %
Hidden & Dangerous	10/2000	88	83 %
Jeremy McGrath Supercross 2000	11/2000	90	69 %
Jet Set Radio	12/2000	86	90 %
Jimmy White's 2 Cue Ball	03/2000	93	78 %
Jo Jo's Bizarre Adventure	06/2000	107	58 %
Legacy of Kain: Soul Reaver	04/2000	88	89 %
Magforce Racing	08/2000	99	79 %
Maken X	09/2000	85	61 %
Marvel vs. Capcom 2	08/2000	105	84 %
MDK 2	06/2000	68	91 %
Metropolis Street Racer	12/2000	102	82 %
Midway's Greatest *ArcadeHits* Volume 1	10/2000	114	55 %
NBA 2K	03/2000	66	94 %
NBA Showtime	02/2000	102	85 %
NFL Blitz 2000	03/2000	107	72 %
NFL Quarterback Club 2000	03/2000	107	58 %
NHL 2K	09/2000	74	90 %
Nightmare Creatures 2	10/2000	110	73 %
Plasma Sword	08/2000	108	79 %
Powerstone 2	11/2000	78	78 %
Psychic Force 2012	01/2000	141	39 %
Railroad Tycoon II – Dreamcast Edition	10/2000	106	84 %
Rayman 2	04/2000	100	87 %
Red Dog	04/2000	92	86 %
Resident Evil: Code Veronica	07/2000	80	93 %
Re-Volt	01/2000	152	84 %
Roadsters	08/2000	109	48 %
San Francisco Rush 2049	11/2000	88	70 %
Sega Bass Fishing	01/2000	118	82 %
Sega Extreme Sports	11/2000	83	77 %
Sega World Wide Soccer Euro Edition	07/2000	113	24 %
Sega World Wide Soccer 2000	02/2000	129	25 %
Shadowman	01/2000	131	95 %
Silent Scope	12/2000	74	82 %
Silver	08/2000	112	77 %
Slave Zero	04/2000	109	69 %
Soul Fighter	01/2000	129	67 %
South Park Rally	08/2000	113	64 %
Southpark: Chef's Luv Shack	01/2000	152	79 %
Space Channel 5	10/2000	96	87 %
Spirit of Speed	09/2000	88	57 %
Star Wars: Episode I Racer	07/2000	106	81 %
Street Fighter 3 Double Impact	06/2000	84	76 %
Street Fighter Alpha 3	02/2000	117	87 %
Street Fighter III 3rd Strike	12/2000	73	84 %
Super Magnetic Neo	07/2000	104	76 %
Sword of the Berserk: Guts' Rage	07/2000	102	78 %
Sydney 2000	11/2000	88	61 %
Tech Romancer	08/2000	114	59 %
Tee Off Golf	03/2000	101	71 %
The House of the Dead 2	01/2000	106	84 %
The Nomad Soul	07/2000	90	84 %
Tomb Raider IV – The Last Revelation	05/2000	86	88 %
Tony Hawk's Skateboarding	07/2000	98	93 %
UEFA Striker	01/2000	140	69 %
Ultimate Fighting Championship	12/2000	123	78 %
Vigilante 8: 2. Herausforderung	02/2000	120	83 %
Virtua Athlete 2K	10/2000	93	69 %
Virtua Striker 2	02/2000	124	78 %
Virtua Tennis	09/2000	68	84 %
V-Rally 2 Expert Edition	07/2000	100	90 %
Wacky Races	09/2000	75	83 %
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	10/2000	115	75 %
Wetrix+	05/2000	116	67 %
Wild Metal	04/2000	111	52 %
Worms Armageddon	01/2000	114	82 %
Zombie Revenge	03/2000	84	70 %

GameBoy Color	Ausgabe	Seite	Wertung
4x4 World Trophy	07/2000	130	***
Alice im Wunderland	12/2000	135	****
Armorines	03/2000	125	****
Army Men	06/2000	128	****
Asterix auf der Suche nach Idefix	09/2000	109	***
Asteroids	01/2000	156	****
Attacke vom Mars	08/2000	128	*****
Austin Power Spiele	10/2000	135	*****
Azure Dreams	07/2000	131	***
Bass Masters Classic	04/2000	131	**
BattleTanx	07/2000	131	**
Biene Maja	10/2000	134	****
Billy Bob's Huntin'n Fishin'	07/2000	131	***
Bionic Commando	04/2000	131	*****
Bomberman Quest	02/2000	142	*****
Box Champions	04/2000	131	***
Cannon Fodder	12/2000	134	*****
Carl Lewis Athletics 2000	11/2000	110	*****
Catwoman	02/2000	142	****
Catz & Dogz	06/2000	128	**
Championship Motocross 2001	12/2000	135	**
Chessmaster	02/2000	142	*****
Cool Boarders pocket	08/2000	128	**
Cotton – Fantastic Night Dreams	08/2000	128	****
Crazy Castle 4	05/2000	129	***
Croc	08/2000	129	***
Cross Country Racing	01/2000	156	****
Crystalis	09/2000	108	*****
Daffy Duck auf Schatzsuche	07/2000	130	***
Daikatana	12/2000	134	***
Das Dschungelbuch	12/2000	135	*****
Déjà Vu I + II	01/2000	157	***
Die 24 Stunden von Le Mans	08/2000	128	***
Die Maus	01/2000	158	***
Disney's Dinosaurier	11/2000	111	***
Donald Duck: Quack Attack	11/2000	111	*****
Donkey Kong Country	12/2000	135	*****
Dragon Quest Monsters	05/2000	128	*****
Driver	08/2000	129	*****
DSF Fussball Manager	10/2000	135	*****
Earthworm Jim	01/2000	157	***
ECW Hardcore Revolution	05/2000	128	*
Ein Schweinchen namens Babe	01/2000	158	****
Evel Knievel	01/2000	156	***
F1 Racing Championship	12/2000	134	****
F1 World GP II	06/2000	128	***
F-18 Thunder Strike	08/2000	129	*
FIFA 2000	04/2000	131	***
Formel Eins 2000	10/2000	135	***
Game & Watch Gallery 3	05/2000	129	*****
Gex: Deep Cover Gecko	02/2000	142	****
Ghosts'n'Goblins	04/2000	131	*****
Godzilla	06/2000	128	***
Golf King	07/2000	131	****
GTA	01/2000	157	****
Halloween Racer	09/2000	109	***
Heroes of Might and Magic	09/2000	108	*****
Hype the Time Quest	10/2000	134	****
International Superstar Soccer 2000	11/2000	110	****
International Track & Field Summer Games	11/2000	110	*****
International Track & Field	05/2000	128	*****
Janosch – Das große Panama Spiel	05/2000	128	****
Jay und die Spielzeugdiebe	09/2000	109	****
Jeremy Mc Grath Supercross 2000	07/2000	131	****
Klustar	01/2000	158	***
Konami GameBoy Collection Vol. 1	01/2000	158	*****
Konami GB Collection Vol. 1	10/2000	135	****
Konami GB Collection Vol. 2	05/2000	129	*****
Konami GB Collection Vol. 3	07/2000	131	***
Konami Winter Games	04/2000	130	*****
Last Blade Special (NGPC)	06/2000	129	****
Laura	12/2000	134	***
Madden 2000	03/2000	125	****
Magical Drop	10/2000	135	***
Magical Tetris Challenge	06/2000	129	*****
Marble Madness	06/2000	129	**
Matchbox Caterpillar Construction Zone	08/2000	129	***
Metal Gear Solid	06/2000	128	*****
Mickey's Adventure Racing	01/2000	156	*****
Micro Machines 1&2 Twin Turbo	03/2000	125	*****
Microsoft Puzzle Collection Entertainment Pack	11/2000	111	**
Missile Command	01/2000	156	**
Mission: Impossible	02/2000	143	*****
Mr. Driller	11/2000	110	***
Mr. Nutz	01/2000	157	****
Ms. Pac-Man	02/2000	142	****
Muppets	01/2000	157	***
NASCAR 2000	10/2000	135	***
NHL 2000	04/2000	131	**
Oddworld Adventures II	04/2000	130	***
Perfect Dark	11/2000	111	***
Pocket Racing	12/2000	135	**
Pokémon Pinball	11/2000	110	*****
Pokémon Special Pikachu Edition	08/2000	128	*****
Pong	07/2000	130	*
Pro Pool	09/2000	108	*****
Pumuckls Abenteuer	02/2000	143	***
Puzzled	11/2000	111	***
Rainbow Six	06/2000	128	****
Rayman	03/2000	124	*****
Ready 2 Rumble Boxing	06/2000	129	***
Rip-Tide Racer	09/2000	109	**
Road to El Dorado	10/2000	134	***
Roadsters Trophy	07/2000	130	**
Roland Garrors French Open	09/2000	109	****
Ronaldo V-Football	01/2000	158	**
Rugrats: Time Traveller	01/2000	157	***
SNK vs. Capcom – The Match of the Millennium (NGPC)	04/2000	130	*****
Soccer Manager	10/2000	135	**
Sonic Pocket Adventure	03/2000	124	*****
Speedy Gonzales	05/2000	129	***
Spirou	07/2000	130	****
Star Wars Episode I Racer	02/2000	143	***
Stranded Kids	01/2000	158	*****
Street Fighter Alpha	02/2000	143	****
Stunt Track Driver	08/2000	129	***
Supreme Snowboarding	02/2000	143	***
Swing	05/2000	128	*****
Tazmania	03/2000	124	****
Test Drive 6	09/2000	109	***
The Beauty and the Beast	02/2000	143	***
The Mask of Zorro	05/2000	129	**
Tiger Woods PGA Tour 2000	04/2000	130	***
Tom and Jerry	03/2000	125	***
Tomb Raider	08/2000	128	*****
Tonic Trouble	03/2000	125	****
Tonka Raceway	07/2000	131	**
Tony Hawk's Skateboarding	06/2000	129	***
Toonsylvania	08/2000	129	****
Top Gear Pocket 2	05/2000	128	*****
Toy Story 2	06/2000	129	**
Trick Boarder	11/2000	111	**
Triple Play 2001	09/2000	109	***
Turok 3	10/2000	134	***
Turok Rage Wars	02/2000	142	***
Tweety's High Flying Adventure	12/2000	135	***
UEFA 2000	09/2000	108	***
Ultimate Paintball	07/2000	131	*
UNO	11/2000	110	***
Vegas Games	07/2000	130	**
Wacky Races	08/2000	129	****
Wario Land 3	07/2000	130	*****
Warlocked	10/2000	134	*****
WCW Mayhem	09/2000	108	****
Wetrix GB	09/2000	108	***
Wings of Fury	05/2000	129	****
Winnie Puuh	12/2000	134	***
Worms Armageddon	01/2000	156	*****
Wrestlemania 2000	03/2000	125	***
X-Men Mutant Academy	10/2000	134	**
Yoda Stories	03/2000	124	**

NeoGeo	Ausgabe	Seite	Wertung
Garou – Mark of the Wolves	06/2000	80	86 %
Metal Slug 3	08/2000	96	92 %

Das neue T3 TECHLIFE.

Damit Sie morgen nicht von gestern sind!



Jetzt gibt es das neue T3 TECHLIFE. Mit allem, was Sie über die ganze Welt der HiTech wissen müssen. Die neueste Technik, die aktuellen Tests, die wichtigsten Trends. Sichern Sie sich Ihren Informationsvorsprung.

Neu! Für nur 5 DM.
Seit 14. Dezember überall, wo es Zeitschriften gibt.





future verlag
Media with passion

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Die Stars haben den Ring bereits betreten, jetzt folgt die zweite Liga.

Was haben wir gelacht, als wir uns beim Test der PS2- und Dreamcast-Versionen dieses Box-Knüllers in der letzten Ausgabe mit den abgedrehtesten Haken und Moves gegenseitig blaue Augen schlugen, die sich auch wunderbar auf den detaillierten Gesichtern der Protagonisten abzeichneten.

Tja, davon ist auf dem kleinen Bruder PSone nicht mehr viel übrig geblieben. Gesichtsanimationen kommen nur noch in Form roboterhaften Ausdrucks und Texturverzerrungen vor, die liebevollen Ausschmückungen der Charaktere verlieren sich größtenteils in einem undefinierbaren Pixelbrei. Folglich bleibt euch nichts anderes übrig, als euch auf die reine, relativ dünne Spielmechanik zu konzentrieren, die auch noch unter PAL-Balken und Geschwindigkeitseinbußen leidet. Komischerweise hat Midway dafür den Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu den anderen Versionen etwas angehoben – ohne Blocken werdet ihr jetzt nicht mehr durchkommen.

Der mit vielen Trainingsoptionen (Sandsack, Choreographie, Gewichtheben, Pillen einwerfen und so weiter) angereicherte Karriere-Modus ist zwar an und für sich löblich, kann aber nicht über den angesprochenen fehlenden Hauptreiz des Spiels hinwegtrösten. Gag am Rande: Vollständig getestet wurde *R2R 2* bei Konami wohl nicht, sonst hätten die Q/A-Jungs sicher gemerkt, dass Star-Ansager Michael Buffer mitten in Runde zwei mal kurz einen völlig unbeteiligten Kämpfer vollmundig vorstellt. Eine Hiobsbotschaft für alle N64-Fans haben wir zum Schluss auch noch: Als Folge mangelnder Absatz-Prognosen zeigt Midway dem Pokémon-Lager die kalte Schulter und stellt ab sofort alle N64-Spiele für Europa ein. Darunter fällt leider auch die N64-PAL-Version von *R2R 2*, die ihr somit nur als US-Import beziehen könnt. RK

Ralph's Meinung: Geht so!

■ *Ready 2 Rumble Boxing* ist ein Spiel, vor dem die PSone kapitulieren muss. Hat man erst mal die PS2- und DC-Versionen gesehen, erntet die 32-Bit-Variante – quasi das Abfallprodukt – nur noch ein müdes Lächeln. Die Comic-Schlägerei lebt einfach von den abgedrehten Animationen, skurrilen Grimassen und Textur-Details des kultverdächtigen Ensembles. Alles Punkte, die auf der Oldie-Plattform nicht mehr geboten werden können und deshalb gnadenlos die Kritikpunkte des Spiels ins Rampenlicht stellen, die auf PS2 und DC von der grandiosen Optik und dem damit verbundenen Party-Spaß-Charakter übertüncht wurden. Wenn *R2R 2*, dann nicht auf der PSone.


▲ Klobig und eckig: Von der 128-Bit-*R2R*-Pracht ist hier nicht mehr viel übrig geblieben.


▲ Aufgrund von PAL-Balken und Speed-Verlust spielt sich die Fortsetzung ziemlich träge.

Shortcut
- ☺ kultige Charaktere
- ☺ interessanter Karriere-Modus
- ☹ PAL-Balken und Speedverlust
- ☹ pixelige, unansehnliche Kämpfer
- ☹ dünnes Gameplay, wenig Moves
- ☹ Comic-Flair geht auf PS verloren
- ☹ Verkaufsversion enthält Sound-Bugs

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Fun-Boxspiel
Features



- Entwickler: Midway
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
66%	60%	74%

SPIEL SPASS 58%



Power Rangers: Lightspeed Rescue

Alle Mann in Deckung – die bunten Knallköpfe sind zurück!

Als Videospielkenner wisst ihr vielleicht, dass *Power Rangers*-Spiele stets von exquisiter Qualität und überragender Design-Kunst sowie einem opulenten Budget profitieren können – wir erinnern an dieser Stelle nur an die SNES- und Mega-Drive-Versionen, die Anfang '96 bei uns glatt die Hammerwertung von 26 Prozent (zusammengezählt, nicht einzeln, hehe) einfahren konnten. Ob das auch die lang erwartete 32-Bit-Version schaffen wird?

Kein Witz: Beim Test fühlten wir uns um Jahre zurückversetzt – exakt dasselbe bescheuerte Alibi-Beat'em-Up-Game-Design wie damals, nur jetzt aus einem isometrischen Blickwinkel, aber noch immer ohne jeglichen Funken Abwechslung. Gebt euch das: Jeder der fünf sich nur durch die Farbgebung unterscheidenden Ranger-Knilche besitzt exakt je drei Animationen für Punches und Kicks und einen kreuzmiserabel animierten Special Move, das war's. Na ja, da es ja auch nur – abgesehen von je einem Zwischen- und Endgegner – eine einzige Version von Levelgegner gibt (den Kampfling, ohne Kommentar), muss das ja wohl reichen, dachten sich die schlauen Jungs von Climax.

Die einzelnen Stages sehen dabei gar nicht mal soo übel aus, sind mehrstöckig und bergen auch hin und wieder mal ein kleines Puzzle. Da das Verdreschen der immer und immer wieder auftauchenden gleichen Gegner mit den zweieinhalb zur Verfügung stehenden Moves aber derart repetitiv und nervtötend stupide ausfiel, ist das spätestens nach Level fünf von 20 nicht mehr wirklich von Belang. Ach halt – ihr könnt ja auch den Super-Duper-Megazord spielen! Wie, ihr wisst nicht, was das ist? Etwa nicht alle sieben Power-Rangers-Staffeln gesehen? Dann wird's aber Zeit – und gleich das Spiel dazu kaufen! RK




▲ Revolution: Die Rangers beherrschen doch glatt je einen Special Move, der aussieht wie die erste Arbeitsprobe des Team-Rookies.

Ralph's Meinung: Hilfe!

■ Entschuldigt meinen im Haupttext hin und wieder aufkeimenden Sarkasmus, aber alleine beim Namen *Power Rangers* bekomme ich schon so eine grüne Kobold-Haut wie der Grinch (cooler Film übrigens) und dieses Low-Budget-D-minus-Produkt bestärkt mich in meiner Phobie nur noch weiter. Erspart mir weitere qualvolle Ausführungen und glaubt einfach, dass *Lightspeed Rescue* so ziemlich der mieseste 3D-*Final Fight*-Clone ist, den man sich vorstellen kann. Unter allen Umständen vermeiden und Nullchecker-Eltern beim Blindkauf im Laden warnen!


▲ Bis auf die Boss-Gegner trefft ihr in den ersten fünf Leveln nur auf einen einzigen Gegner-Typus.

Shortcut
- ☺ rettet die Welt mit Power Rangers! ;-)
- ☹ Animationen aus dem ersten Lehrmonat
- ☹ null Abwechslung, null Move-Auswahl
- ☹ Kollisionsabfrage mit Eigenleben
- ☹ Musik, Sprachausgabe und der ganze Rest

Power Rangers: Lightspeed Rescue
Beat'em-Up/Action

Features
- Entwickler: Climax
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
39%	45%	41%

SPIEL SPASS 22%

Ultimate Fighting Championship

Der härteste Schlagabtausch der Welt findet nun auch auf PlayStation statt.

Die PlayStation-Version des vor zwei Ausgaben getesteten DC-Hits *UFC* gehört zu den Altlasten, die Ubi Soft bei der Übernahme von Crave Entertainment aus deren Keller zu Tage gefördert hat. Beat'em-Up-Fans dürfen sich auf einen Satz heiße Ohren gefasst machen

Und die bekommt ihr bei *UFC* von den 22 CPU-Gegnern reihenweise verpasst, wenn ihr ohne Vorbereitung in den Ring steigt. Für den Nah- oder Bodenkampf, in dem so ziemlich jedes Match endet, bedarf es einer ausgeklügelten Taktik. Gewohnheitsmäßige Button-Masher werden da ihr blaues Wunder erleben – es sei denn, sie messen sich mit einem ebenso ahnungslosen menschlichen Mitspieler. Grafisch müsst ihr im



Vergleich zur DC-Version jedenfalls herbe Einbußen in Kauf nehmen, etwa heftige Polygon-Fehler wie Schlitze zwischen Beinen und Kampfhöschen bei den virtuellen Abbildern der realen Submission Wrestler, Jiu-Jitsu-Cracks und Freestyle-Streetfighter.

Viele Moves und – für PS-Verhältnisse – ordentliche Animationen hätte *UFC* schon zu bieten, der Großteil besteht allerdings aus verwinkelten In-Fight-Aktionen, was das Spiel doch deutlich in die Wrestling-Ecke driften lässt. Den Karriere-Modus hat Crave gestrichen, dafür gibt's zahlreiche Turnier-Modi, einen Trainings- sowie einen Create-a-Player-Modus. Schade nur, dass sich die Fights, ebenso wie die Umgebung, die Kämpfer und die hässliche Zuschauertapete ziemlich gleichen. Tja, das ist nun mal das Los der realistischen Spiele auf Konsolen-Oldies. RK



▲ In dieser Lage enden neun von zehn Duellen – meist mit CPU-Sieg.



▲ *UFC* ähnelt mehr einem Wrestling-Game als einem Beat'em-Up und ist ziemlich schwer.



Ralph's Meinung:

■ Wieder mal so ein Kandidat, der, wenn man ihn zuerst auf Dreamcast gesehen hat, als runtergerechnete 32-Bit-Version keinen mehr vom Hocker reißt. Gelegenheitsspieler sollten sogar besser um beide Versionen einen großen Bogen machen, denn die Duelle mit den CPU-Gegnern sind aufgrund deren Überlegenheit nicht wirklich der Hit. Außerdem vermisse ich ein wenig die Abwechslung, denn die Kampfführung ist stets dieselbe: Erst ein paar Alibi-Schläge abtauschen, dann geht's auf den Boden, wo man versucht, den anderen in einen Aufgabe-Hebel zu zwingen. Dazu die hässliche Zwei-Phasen-Zuschauer-Anmation und die stets gleichen Ringe – muss nicht unbedingt sein.

erst ab 18

Shortcut

- das etwas andere Beat'em-Up
- zu zweit relativ spaßig ...
- ... aber alleine ziemlich langweilig
- sehr schwer zu lernen
- schwache Charakter-Modelle
- wenig abwechslungsreiche Kämpfe

Ultimate Fighting Championship

3D-Beat'em-Up
1→2
■ Features
CD MC DS

■ Entwickler: **Crave**
■ Hersteller: **Ubi Soft**
■ Preis: **ca. 90 Mark**
■ Geeignet ab: **18**
■ Schwierigkeit: **schwer**

Grafik	Musik	Sound
61%	52%	70%

SPIEL SPASS 58%





▲ Hindert den Flieger am Start! An dieser Mission werdet ihr euch anfangs die Zähne ausbeißen.



▲ Besonders viel Mühe hat sich Euctechnyx beim Design der Fahrzeuge nicht gemacht.



007 Racing

Straßenkrieg mit dem Fuhrpark des größten Geheimagenten aller Zeiten.

▲ Mangels großen Verkehrsaufkommens ist es kaum ein Problem, einfach stur den Pfeilen zu folgen.

Shortcut

- teilweise abwechslungsreiche Missionen
- guter Soundtrack
- unpräzise Kollisionsabfrage
- Clipping-Fehler
- Pop-Ups
- ärgerliche Designpatzer

Zugegeben, die Idee an sich ist genial. Man packe den nach 19 James-Bond-Filmen riesigen Fuhrpark des britischen Geheimagenten in ein actiongeladenes Rennspiel, in dem verschiedene Situationen der Filmvorlagen nachgespielt werden müssen.

Und in den besten Situationen scheint die Rechnung auch wirklich aufzugehen und erinnert stark an Klassiker wie *Spy Hunter*, nur in 3D. Eure Aufträge, die jedoch nur zum Teil den Filmvorlagen entliehen wurden, führen euch quer über den gesamten Globus. Dabei stehen euch je nach Mission verschiedene, aus den Kinoabenteuern bekannte Fahrzeuge zur Verfügung. Angefangen beim legendären Aston Martin über den seinerzeit extrem futuristisch anmutenden Lotus bis zu den modernen BMW Z3 und Z8 ist fast das gesamte Repertoire des Doppelnull-Agenten vertreten.

Neben einem Bordmaschinengewehr als Standardbewaffnung ist jedes Fahrzeug mit einigen Besonderheiten ausgestattet und lässt sich zusätzlich durch das Einsammeln diverser Symbole noch weiter aufrüsten. Dazu zählen etwa schusssichere Scheiben oder Reifenschlitzer und auf Knopfdruck versprühbare Öllachen.


■ Bagger gegen BMW! Ohne dicke Waffen zieht ihr hier den Kürzeren.


■ In Louisiana trefft ihr auf dieses fast schon fotorealistische Brückengebäude.

Mission Impossible?

Die Missionen sind recht abwechslungsreich: Eine schnelle Flucht vor einer gegnerischen Überzahl, Zerstörungsaufträge und das Aufsammeln diverser Mikro-Chips innerhalb eines Zeitlimits stehen beispielsweise auf dem Dienstplan. So abwechslungsreich die Aufträge zwar sind – sie überraschen jedoch nur selten mit wirklich neuen Ideen. So erinnert der New-York-Level zwar stark an *Driver*, kann aber dessen Qualität zu keinem Zeitpunkt auch nur annähernd erreichen. Dies liegt nicht zuletzt an der unpräzisen Steuerung und dem einfachen Schadensmodell. Bis auf ein paar Verformungen verändert sich euer Vehikel nur unmerklich. Oft ist bei manchen Missionen auch nicht ganz klar, was eigentlich zu tun ist, und so lassen sich frustrierende Neuversuche kaum vermeiden.

Bedauerlicherweise waren die Entwickler nicht in der Lage, die bereits in der Preview-Fassung eher durchschnittliche Grafik den Ansprüchen an einen PS-Titel der letzten Generation anzupassen. So müsst ihr euch außer mit einer unansehnlichen Pixel-Grafik auch mit Pop-Ups und einer mehr als fragwürdigen Kollisionsabfrage herumschlagen. Manche Hindernisse wie Bäume durchfahrt (!) ihr problemlos, während ihr an anderen Stellen wiederum an unsichtbaren Barrieren hängen bleibt. Ebenso ärgerlich ist es, dass ihr erst die darüber liegenden Zelte oder Bauten vernichten müsst, um an manche Energie-Power-Ups zu gelangen, was euch im Normalfall genauso viel Energie kostet, wie das Aufsammeln der Power-Ups euch bringt ... AB



Axel's Meinung:

■ Wie so oft wurde auch diesmal wieder eine an sich geniale Idee nur halbherzig umgesetzt. Daran können leider auch die interessante Lizenz und kleine Insider-Gags nichts ändern. Zu offensichtlich sind die technischen Mängel, die in erster Linie die Grafik und die Steuerung betreffen. Hier hätte ich mir ein wenig mehr Übersicht gewünscht. Schade, denn insbesondere die Sounduntermalung und die witzige (englische) Sprachausgabe von Q und M sind zumindest für Bond-Liebhaber immer wieder für einen Lacher gut. Unterm Strich wieder einmal nur eine verschenkte gute Idee, die technisch weit hinter den Möglichkeiten der PS zurückbleibt.



▲ Keine Angst vor großen Bäumen. Dank schlechter Kollisionsabfrage passiert ihr diese Hindernisse ohne jeden Kratzer.



▲ Die Städte wirken recht leblos und ausgestorben. Außerdem wiederholen sich die Gebäudetypen zu oft.

007 Racing

Action-Rennspiel
1→2 Spieler

■ Features: CD, MC, Controller, deutsch, US, 3D

- ■ Entwickler: **Eutechnyx**
- ■ Hersteller: **Electronic Arts**
- ■ Preis: **ca. 90 Mark**
- ■ Geeignet ab: **12**
- ■ Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
63%	77%	76%

SPIEL SPASS 65%

Power Rangers: Lightspeed Rescue



Achtung, PlayStation-Ranger: Es geht noch schlimmer!



▲ Die 3D-Stages sind genauso öde wie die auf Schusters Rappen.

Irgendwie können wir die Firmen manchmal nicht ganz verstehen: Wieso lässt man unter dem gleichem Namen zwei verschiedene, abgrundtief schlechte Spiele entwickeln, anstatt ein einziges, halbwegs vernünftiges auf die Beine zu stellen, das dann auf mehreren Plattformen erscheint?

Doch zu spät: Das Kind – in diesem Fall *Power Rangers – Lightspeed Rescue* – ist bereits in den Brunnen gefallen, und zwar ganz tief. Im Vergleich zur PS-Version könnt ihr jetzt nicht mehr prügeln, sondern nur einen seltsamen Energieklumpen verschießen. Springen, umsehen, ausweichen & Co.? Fehlanzeige. Ihr lauft also durch leere, einfarbige, eintönige Level und erfüllt stupideste Aufgaben vom Zerschießen einer Handvoll grüner Kleckse (den Armutseffekt solltet ihr live sehen!) bis zum Auflesen von herrenlos in der Gegend herumlungernden Geiseln.

Darüber hinaus darf in einigen Leveln in ein *Micro Machines*-Vehikel eingestiegen und ein Rennen von links nach rechts mit zusätzlichen Mini-Tasks (Brände löschen, Verletzte aufnehmen) in billigster C-64-Optik gefahren werden. Und den Megazord-Mech gibt's auch noch! In einer 3D-Ansicht ohne Bewegungsmöglichkeit ballert ihr einen Sack Raketen auf andere Mechs, und fertig. Das sind dann insgesamt drei (gut, mit der Flug-Stage vier) Spiele (Wünsche?) auf einmal – fehlt bloß noch die Schokolade. Und von der solltet ihr euch lieber eine Vorratspackung anstatt *PR: LR* kaufen. Oder einen alten Autoreifen. Oder, oder ... eigentlich ist fast alles besser. RK

▲ Beeindruckende Optik, nicht wahr?



Hilfe!

„Zur Hölle mit den Power Rangers!!!"

Ralph's Meinung:

Das gibt's doch nicht – ich werd' nicht mehr. Frage: Wie versaut man sich am gekonntesten den Tag? Simpel: Morgens N64 einschalten und *Power Rangers* einlegen. Eine absolute Unverschämtheit, was sich THQ da in Sachen Optik und Gameplay geleistet hat. Echte Junk-Sammler freuen sich dagegen: Ihrer illustren N64-Sammlung aus *Superman, Dual Heroes, MK Mythologies* & Co. wird ein weiteres Highlight hinzugefügt. Alle anderen – selbst unverbesserliche Fans der TV-Serie – meiden dieses Modul wie die Pest.

Shortcut

- ☺ vier Spiele in einem!
- ☹ wo sollen wir bloß anfangen?
- ☹ übelst schwache Level
- ☹ dumm-blödeste Aufgabenstellungen
- ☹ C-64-Grafik auf N64
- ☹ langweilt nach exakt drei Minuten Spielzeit



Power Rangers: Lightspeed Rescue

Action
Features: S, VP, 96 MBit

- Entwickler: Mass Media
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
21%	38%	46%

SPIEL SPASS 14%



MoHo

Kopffüßler? Lächerlich! Ball-Füßler sind der neuste Schrei.

Shortcut

- beeindruckende Umsetzung der Ballphysik
- gute Steuerung
- zahlreiche Extra-Spielmodi (Golf & Laserball)
- schöne, übersichtliche Grafik
- keine Neuerungen gegenüber der PS-Version

MoHo
Geschicklichkeit
■ Features





- Entwickler: Lost Toys
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
80%	76%	77%

SPIEL SPASS 80%

Die Roller-Männer sind wieder da. Nachdem wir bereits die PS-Version des physikalisch und spielerisch raffinierten Titels testeten, liegt nun nun die DC-Umsetzung auf dem VG-Spielspaß-Seziertisch.



Wie gehabt übernehmt ihr in *MoHo* die Rolle bemitleidenswerter Strafgefangener, die aus Gründen der Volksbelustigung ihrer Beine entledigt wurden und nun auf einer großen Kugel rollend ihr Leben als moderne Gladiatoren fristen. Die Fortbewegung erweist sich dabei als recht hakelige Angelegenheit, da die Level natürlich voll mit Wölbungen und Mulden sind. Nur durch geschickte Ausnutzung dieser lassen sich die verschiedenen Aufgaben lösen. Dabei gibt es in jedem Abschnitt verschiedene Herausforderungen. So müsst ihr ein Rennen gegen andere Gefangene gewinnen, innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Symbole einsammeln oder aber einfach nur bis zum Level-Ausgang kommen.

Zusätzlich erschwert wird euch das Leben von den Wärtern der jeweiligen Level, die ihr aber zu eurem Vorteil nutzen könnt und müsst. Zerstört ihr einen dieser Aufpasser, verwandeln sich seine Überreste in eine Art Bombe, durch deren Detonation das gesamte Spielfeld von einer Welle durchzogen wird. Oft kommt ihr nur weiter, wenn ihr regelrecht auf dieser Welle surft. Grafisch ist die DC-Version noch etwas besser gelungen als das PS-*MoHo* und sorgt mit der verblüffenden Grafik-Engine immer wieder für Erstaunen. Es ist einfach prächtig, zuzusehen, wie eine komplette Landschaft völlig flüssig umherwabert. Leider versäumten es die Entwickler, der DC-Version neue Extras oder Level zu spendieren. AB

Axel's Meinung: Super!

■ *MoHo* ist noch genauso faszinierend wie in der PS-Version. Allein die Idee des beweglichen Untergrunds ist Gold wert. Und die Umsetzung aufs DC hat dem Spiel sichtlich gut getan – der Wabbel-Effekt kommt so noch besser zur Geltung. Enttäuschend ist es allerdings, dass man sich für die DC-Version nicht die Mühe gemacht hat, ein paar neue Features oder Level hinzuzufügen. Trotzdem ist und bleibt *MoHo* ein genialer Geschicklichkeits-Rausch, der nicht zuletzt wegen seiner durchdachten und präzisen Steuerung stundenlang an den Bildschirm fesselt und dabei immer fordernd, aber nie unfair ist.



▲ Erst wenn ihr durch eine Explosion den Untergrund in Bewegung versetzt, geht es hier weiter.



▲ Da staunt selbst Tony Hawk! In vielen Leveln müsst ihr erst den richtigen Anlauf finden.

Kao the Kangaroo

Neue, mittelmäßige Jumper braucht das Land nun wirklich nicht!

Shortcut

- abwechslungsreiches Level-Design
- Checkpoints können selbst gesetzt werden
- lahme Steuerung
- wild rotierende Kamera
- unfaire Gegner
- ungenügende Distanz-Darstellung

Kao the Kangaroo
Jump'n'Run
■ Features

- Entwickler: Titus
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
66%	47%	52%

SPIEL SPASS 52%

Perlen vom Kaliber eines *Rayman* gibt es inzwischen schon wie Sand am Meer – vor allem auf der Jump'n'Run-Konsole par excellence, dem Dreamcast. Den Markt erkannte wohl auch die französische Programmierschmiede Titus und belieferte knapp vor Weihnachten mit dem durchaus niedlichen Kao endlich auch die Freunde des etwas seichteren Hüpf-Vergnügens.

Doch wie so oft im Leben läuft nicht immer alles so eindeutig, wie man es gerne hätte. Tja, liebe Titus-Leute: Hättet ihr euch doch besser nicht dreißig durchweg abwechslungsreiche Level designt, hättet ihr doch keine guten, wenn auch geklauten, Ideen eingebaut oder wenigstens komplett darauf verzichtet, einen nicht unbedingt schlechten Gesamteindruck zu hinterlassen. Dann, liebe Titus-Leute, hätte es auch mit den dreißig Prozent geklappt. Denn euer Ansatz, sämtliche Regeln der hohen Programmierkunst zu ignorieren, war gar nicht mal so schlecht. Wie wäre es mit einer unbefriedigenden Kamera, die ihre Position auch gerne mal mitten in einem Sprung wechselt? Denn dadurch werden neben dem nur schwer abschätzbaren Distanz-Gefühl die meisten Geschicklichkeits-Tests nur für Glücksritter wirklich interessant. Oder ein bestenfalls eintöniger, gar langweiliger und einfallsloser Soundtrack? Geringe Weitsicht? Feinde, die ohne Gegentreffer oft nicht zu besiegen sind? Sucht euch euren Favoriten aus – *Kao* bietet sie alle. CD



▲ Die Grafik ist zwar nicht unbedingt detailliert, dennoch hapert's mit der Weitsicht.



▲ Nett: Checkpoints dürfennach Belieben gesetzt werden.

◄ Bei der Flucht aus dem Bildschirm heraus müsst ihr den Stick nach vorne drücken, links und rechts bleiben aber. Spiegelverkehrt, oder? Irgendwie komisch.

Christian's Meinung: Geht so!

■ Eines gleich vorweg: Die Ansätze sind gut. Vor allem die Idee, dass ihr Checkpoints selbst in den Leveln setzen könnt, gefällt mir – auch, wenn man dieses Feature eigentlich immer verwenden sollte, sobald man ein Checkpoint-Item findet, oder sich sonst unglaublich ärgert, wenn man es schlicht und einfach mal vergisst. Auch fein versteckte Bonus-Stages und das manchmal bedingt frei begehbare Areal machen kurzfristig Laune. Doch all dies rettet *Kao* nicht vor dem Abstieg in eine der unteren Klassen. Wie schon im Haupttext angesprochen, sind es vor allem die Kameraführung und die oft unfairen Feinde, die schnell für Frust sorgen. Der Dreamcast hat wahrlich Besseres verdient.



Dinosaurier

Wie aus Wikingern Dinosauriern werden



▲ Im Kollektiv-Modus steuert ihr alle drei Figuren gleichzeitig – meist müsst ihr das Team aber trennen, um diverse Rätsel zu lösen.

Sönke schrieb's bereits in der letzten Ausgabe: Mit *Disney's Dinosaurier* ist wieder Teamgeist gefordert – wie schon seinerzeit bei den wilden Barbaren von *The Lost Vikings 1* und *2*. Das Spielprinzip blieb im Grunde genommen gleich, nämlich die verschiedenen Fähigkeiten der drei Compagnons gekonnt einzusetzen –auch, wenn nun in der Vogelperspektive geknobelt wird.

Selbst die Unterschiede zu den im letzten Heft getesteten DC- und PS-Versionen halten sich in Grenzen, ja sind sogar eher belanglos ausgefallen. Bis auf eine im Vergleich zu den PS-Dinos gewaltige, im Vergleich zur DC-Fassung eher marginale, grafische Politur blieb alles beim Alten.

Als Flug-Echse Flia erkundet ihr die Umgebung und tragt fliegend Items in der Gegend herum, das Äffchen Zini ist das Klettertalent des tapferen Trios und kann nebenbei mit Steinen um sich werfen, die der Kraftprotz Aladar durch einen Kopfstoß aus massiven Felsen produziert. Aladar stellt ebenfalls den stärksten Kämpfer der drei Freunde dar. Neben dem gemütlichen Rätselvergnügen finden wir auch noch kleine RPG-Anleihen: Wenn sie verschiedene Aufgabenstellungen lösen, erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte, mit denen sie bei einem Level-Up ihr anfangs noch arg mickriges Hit-Point-Konto etwas aufstocken. CD

Shortcut

- ☺ FMVs aus dem Film
- ☺ gute Sprachausgabe
- ☹ meist anspruchslose Missionen
- ☹ abwechslungsarme Grafik
- ☹ Kollisionsabfrage



▼ Nur Aladar ist stark genug, um schwere Steinbrocken zu verschieben.

Christian's Meinung:

■ Auch, wenn einige der Stages ganz nette und ausgeklügelte Anforderungen an euch stellen, will sich der richtige Spielwitz einfach nicht einstellen. Da fehlt's vor allem an etwas mehr Abwechslung und einem besser durchdachten Einsatz der einzelnen Fähigkeiten. Bei den Kämpfen mit diversen urzeitlichen Widersachern will der Funke auch nicht überspringen: Taktik ist nicht von Nöten, simples Button-Mashing reicht vollkommen aus. Alles in allem ein nettes Denkspielchen für eher jüngere Semester, das aber Profis schon nach wenigen Minuten langweilen dürfte. Ach, übrigens: Warum die Filmschnipsel aus der Kinovorlage trotz DVD-Format noch immer nicht in ausreichender Qualität realisiert werden konnten, bleibt für mich ein Rätsel.

Geht So!

„Keine Konkurrenz für die Wikinger"

Dinosaurier

Action-Adventure

■ Features: DVD, MC, DS

- ■ Entwickler: Ubi Soft
- ■ Hersteller: Ubi Soft
- ■ Preis: ca. 120 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
62%	55%	60%

SPIELSPASS 55%

only for kids

Die Schlümpfe: Auf die Plätze, Fertig, Los

Papa Schlumpf muss sterben!



▲ An Waffen stehen euch lediglich Knallkörper (Angriff) und pro Charakter eine Defensiv-Waffe zur Verfügung.



▲ Das einzig Nette: Auf dem Eis spiegelt sich die Umgebung (wenn auch nur vorgetäuscht). Ansonsten: Langeweile pur.

Es ist doch immer wieder faszinierend, welch unglaublicher Software-Schotter unter den verschiedensten Kids-Labels dem jungen Zielpublikum untergejubelt werden soll. Ist es wirklich wahr, dass die Ansprüche unserer lieben, kleinen Poké-Freaks so stark zurückgeschraubt sind, dass die Qualität des Produktes eigentlich unwichtig ist, solange sie nur mit Tigger, Mulan, Hugo und anderen TV-Chaoten über den Bildschirm hüpfen dürfen?



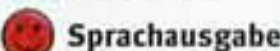
▲ Um eure Platzierung braucht ihr euch keine Sorgen zu machen: Die doofen Eier holt ihr jederzeit wieder ein.

Nein, so etwas darf nicht sein! Wer unseren Nachwuchs schon in jungen Jahren verdirbt und so eine neue Generation an Dumpfbacken-Spielern heranzüchtet, der gehört hart bestraft! Sorry, Infogrames: zur falschen Zeit am falschen Ort. Nein, ehrlich: Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie viele neugierige Blicke so ein verkorkster NoFun-Racer auf sich ziehen kann – das Spielezimmer war seit der letzten *Samba*-Session nicht mehr so voll.

Kollege Luc von der PC Player dachte gleich, es würde sich bei *Die Schlümpfe* um den neuesten PS2-Kracher handeln: „Denn nur eine so leistungsstarke Hardware kann in der Lage sein, so detaillierte Clippings, solch pompöse Pop-Ups und einen dermaßen faszinierenden Pixelbrei zu simulieren. Nur durch die damit verbundene, sicherlich enorme Rechenarbeit lässt es sich erklären, dass es so langsam läuft …" Tja, lieber Kollege Luc, zum Glück musstest du nicht ans Pad. Denn dann wäre dir auch noch aufgefallen, dass weder die bodenlose Schlumpf-KI, noch die total verschlumpfte Steuerung um auch nur einen Deut besser ausgefallen sind. Dass sich mit solchem Schlumpf anscheinend immer noch Kohle machen lässt … CD







Shortcut

- ☺ Sprachausgabe
- ☹ enorme grafische Schwächen
- ☹ quälend langsam
- ☹ jeder der acht Schlümpfe verfügt im Prinzip über die gleichen Extras
- ☹ dämliche KI



Die Schlümpfe: Auf die Plätze, Fertig, Los

NoFun-Racer

Features: DS, MC

- Entwickler: Infogrames
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 50 Mark
- Geeignet ab: Frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
41%	32%	45%

SPIEL SPASS 33%



Christian's Meinung:

■ Okay – das war's! Sollte mich in Zukunft mal irgend jemand fragen, was ich denn so arbeite, dann werde ich wieder auf den alten Schülerlotsen-Spruch ausweichen. Denn dass ein Mann mit solchen Dingen, die zu beschreiben mir einfach die Worte fehlen, nicht nur seine Zeit vergeuden, sondern zu allem Überfluss auch noch sein Geld verdienen muss, ist einfach nur noch peinlich. Ich schäme mich um die investierten zwei Stunden und hoffe, dass keiner, der mich kennt, diesen Artikel liest. Und dabei fand ich die Schlümpfe vor zwanzig Jahren gar nicht mal schlecht …

MTV Skateboarding

Ein Leben im Schatten des Boarder-Königs



▲ Der Skater ist schon mal vorgefahren. Genau hier sollte man dieses Spiel hin verbannen.

Kommt euch die Geschichte bekannt vor? Eine Firma hat mit einem Spiel einen Riesenerfolg und prompt versucht jeder, mit eigenen Varianten daran teilzuhaben. Doch wie so oft wird die Qualität des Vorbildes nicht annähernd erreicht.

Bestes Beispiel dazu ist die nunmehr bereits in die zweite Runde gegangene Skater-Simulation *Tony Hawk's Pro Skater*. Es ist wohl eher zu bezweifeln, dass THQ mit *MTV Skateboarding* dem großen Tony ein Denkmal setzten wollte und so vermuten wir, dass man einfach versucht, vom Erfolg des zur Zeit mächtig angesagten Genres zu profitieren. Bereits die PS-Version (VG 12/2000) konnte uns nicht wirklich vom Board reißen, doch zumindest für die DC-Umsetzung hätten wir uns etwas mehr erwartet. An Spielmodi erwartet euch das üblich Standardprogramm. Neben einem Karriere-Modus (hier Lifestyle-Modus genannt) habt ihr die Möglichkeit, euch im MTV-Hunt, in dem ihr versteckte MTV-Symbole aufsammeln müsst, und einem Stunt-Modus zu versuchen. Auch wenn die Steuerung auf den ersten Blick stark an *Tony Hawk* erinnert, liegen zwischen den Produkten gerade in diesem Bereich Welten. So habt ihr zu keinem Zeitpunkt wirklich das Gefühl, die Fahrer wirklich zu kontrollieren; selbst einfache Moves hängen mehr von Faktoren wie Glück (oder ist es Schicksal?) ab. Ein weiteres Problem ist, dass Fahrer und Umgebung einander oft ignorieren oder zumindest ziemlich falsch interpretieren. So bleibt ihr an unsichtbaren Hindernissen hängen oder durchfahrt andere Gegenstände ohne jede Reaktion. Auch die physikalische Umsetzung des Skatens ist eher mäßig gelungen. Es ist fast unmöglich, Speed zu erreichen. Selbst, wenn ihr eine Rampe herunter jagt, werdet ihr nicht merklich schneller. Das Grinden über eine längere Distanz ist ebenfalls nahezu unmöglich. Doch nicht einmal die auf Grund der Steuerungsprobleme unvermeidlichen Stürze sind sehenswert. So scheinen einige der Animationsphasen gerade Urlaub zu machen und lassen den Fahrer von einer Sekunde zur nächsten flach liegen. AB



▲ Irgendwie gelingt es nie, Skater und Untergrund als eine Einheit erscheinen zu lassen.

Na ja

Axel's Meinung:

Selbst, wenn man nicht unbedingt den direkten Vergleich mit deutlich besseren Skater-Sims zieht, bleibt *MTV Skateboarding* unterm Strich nur ein bestenfalls durchschnittlicher Genrevertreter. Zu offensichtlich machen sich die ungenaue Steuerung und die vielen unzähligen Bugs im Spielverlauf bemerkbar. So ist es nach einem Sturz auf der Rampe durchaus möglich, dass ihr wie eine schwebende Jungfrau im Nichts gleitet. Selbst der lahmste Sturz in *Tony Hawk* macht mehr Spaß als dieses Spiel. Daran können auch der Stunt-Modus und der recht gute Soundtrack nichts mehr ändern.

Shortcut

- ☺ schöne Hintergrund-Grafiken
- ☺ guter Soundtrack
- ☺ interessantes Leveldesign
- ☹ schwammige Steuerung
- ☹ unansehnliche Skater
- ☹ Fahrer und Untergrund agieren nicht immer miteinander
- ☹ Original-Skater nur in manchen Modi spielbar
- ☹ kein Create-a-Skater-Mode

MTV Skateboarding

Skatebaord-Simulation



- Entwickler: THQ
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
64%	78%	73%

SPIEL SPASS 58%





Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**



Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

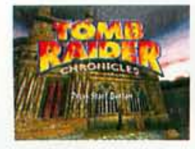
Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Datum, 2. Unterschrift CVI12







▲ Lara kann jetzt automatisch Schränke durchsuchen.



▲ Tja, wenn auf der Kursk die blitzenden Elektro-Kabel auch so frei herum geschwungen sind wie in diesem U-Boot-Level ...



▲ Rock'n'Roll im Kolosseum: Lara im Kampf mit einem gepanzerten Gladiator, der Energiewellen vom Stapel lässt.

Tomb Raider: Die Chronik

Dürfen wir diesmal von der DC-Version mehr erwarten als beim letzten Teil?

Vor dem englischen Landsitz der legendären Abenteuer-Lady reckt eine imposante Statue ihre beiden Pistolen in den regenverhangenen Nachthimmel, während sich die besten Freunde von Lara Croft zu einem Plausch am lodernden Kamin-Feuer versammeln. Der Star selbst kann nicht mit von der Partie sein, gilt er doch seit *Die letzte Offenbarung* als in Ägypten verschollen.

Grund genug für die illustre Runde, vier Geschichten über Laras kühnste Expeditionen in entlegenden Winkeln der Erde noch einmal Revue passieren zu lassen. Aber auch Grund genug für euch, bei der Dreamcast-Version zuzuschlagen?

Ihr spielt mit der Jagd nach dem Stein der Weisen in Rom, der Suche nach dem Speer des Schicksals in einem gesunkenen U-Boot, der Erforschung eines Grusel-Eilands in Irland und dem Duell mit von Croy in einem *Matrix*-mäßigen Level exakt die gleichen Locations wie in der PlayStation-Version. Dementsprechend variiert sexy Lara ebenso ihre Kostüme (Hot Pants, Schwarzweiß-Tarnanzug, Teeny-Outfit und Latex-Lederkluft). Da die einzelnen Stages weder besonders umfang- noch zahlreich sind (13 im Vergleich zu 44 in *Tomb Raider 4*), wird der eigentliche Spielgehalt auf das Bewährte und Essenzielle eingedampft: Knifflige Puzzles, haarige Sprungpassagen und ganz fiese Zeitlimit-Mini-Missionen, die man nicht selten zwanzigmal und öfter angehen muss, bis es endlich klappt.

DC-würdiger Look?

Ansporn der DC-Version sind dabei überarbeitete Effekte wie herrlich über dem Wasser wabernder Nebel, stimmungsvolles Fackel-Licht oder sich realistisch mit der Position der Lichtquellen verändernde Schatten der Protagonistin sowie die knakkig scharfen Texturen und der insgesamt klarere Look des Spiels.

Hässliche Riesen-Pop-Ups (teilweise ganze Häuser in Rom) und absolut überflüssige Ruckler bei schnellen Bewegungen haben sich dagegen ebenso aus der PlayStation-Version herüber gerettet wie die unsäglich hässlichen Polygon-Modelle der Gangster in den immer wieder auftretenden FMVs.

Mit dem Schwierigkeitsgrad verhält es sich ähnlich wie bei in 32-Bit-Version: Geht die Level-Anzahl rapide nach unten, steigt damit proportional die Härte des Spiels. Im Klartext heißt das, ihr werdet in eine Menge Fallen tappen, die sich vorher weder akustisch noch optisch irgendwie ankündigen und euren im ersten Moment eintretenden Schreck öfter, als euch lieb sein kann, mit dem Leben bezahlen. Beispiele gefällig?

Wie in alten Zeiten

Wie gefallen euch wegbröckelnde Böden mit Lava-Untergrund, verwinkelte



▲ Verbirgt sich in diesem Atom-U-Boot das Geheimnis des Speers des Schicksals?



▲ Optische Schmankerl wie die schönen Schatten hier findet man zu wenig auf DC.

Shortcut

- ☺ unverwüstliches Lara-Gameplay
- ☺ vier unterschiedliche Szenarien
- ☺ klare Texturen und feine Effekte
- ☺ Teeny-Lara mit eigener Welt
- ☺ nette Render-Sequenzen ...
- ☹ ... aber klobige Charaktere in den Cut-Szenen
- ☹ minimalste Innovationen
- ☹ für ein Lara-Spiel sehr kurz
- ☹ gleiche Ruckel-Probleme wie auf PS
- ☹ eine Menge frustrierender Sequenzen



▲ Bodybuilding zahlt sich nicht nur in Brusthöhe aus.





▲ **Am Ziel der Träume in Rom: Der Stein der Weisen ist zum Greifen nah!**

Unterwasser-Labyrinthe, nicht erkennbare Scharfschützen oder ohne Vorwarnung Laser-feuernde Römerköpfe? Da hilft nur regelmäßiges Speichern (zum Glück jederzeit möglich), eine extrem vorsichtige Vorgehensweise und blitzschnelle Reaktionen.

Etwas Neues – jedoch nichts anderes als in der PS-Version – hat Lara natürlich auchgelernt: In Schränken und Schubladen nach Items wühlen, auf einem Seil eine Equilibristen-Performance hinzulegen oder in bester *Metal Gear*-Manier Gangster von hinten um die Ecke bringen, kann man jedoch mit viel gutem Willen allenfalls als akzeptable Gimmicks bezeichnen – von wahrer Innovation keine Spur.

Die Chronik spielt, fühlt und hört sich an wie alle Vorgänger – eine reinrassige Mission Disk eben. Das lässt dem Lara-Hasser nun ebenso viel Interpretations-Spielraum wie dem *Tomb-Raider*-Junkie, der vom bewährten Gameplay nicht genug bekommen kann. Klettern, Hangeln, pixelexaktes Springen, Kriechen, Erforschen, Tauchen, Ballern mit Auto-Zielvorrichtung, über Rätseln brüten und – ganz wichtig – regelmäßig draufgehen: Wenn das eure Vorstellung von einem spannenden Winterabend ist, dann greift bei der *Chronik* ruhig zu. RK



Gut!

„Hätte mir mehr erwartet"

Ralph's Meinung:

Wie bei 95 Prozent aller Zwitter-Spiele, die sowohl auf PS und DC erscheinen, gilt auch hier, dass denjenigen unter euch, die sich für die Sega-Version entscheiden können, dies auch anzuraten ist. Wie erwartet müsst ihr euch dank 128 Bit nicht mehr mit aufpixelnden Texturen und Polygon-Blitzern abfinden, bekommt dafür aber das vielleicht best aussehendste Lara-Modell ever, schöne Wasser-Nebel-Effekte und kräftigere Farben geboten. Das ist aber nur die Pflicht – wo bleibt die Kür, Eidos? An den Frame-Rate-Problemen bei schnellen Kameraschwenks hat sich ebenso wenig etwas getan wie am gelegentlichen Pop-Up-Faktor und den klobigen Charakteren in den Zwischen-Sequenzen. Von Bonus-Features wollen wir erst gar nicht sprechen. Überhaupt ist *Die Chronik* für eine *Tomb Raider*-Episode mit vier Welten à drei Level sehr kurz ausgefallen. Kann mich nicht erinnern, jemals in nur einem Tag bereits knapp die Hälfte eines Lara-Games gesehen zu haben. Wer auf den Charme der Top-Archäologin (und ihrer Rundungen?) steht und bereit für eine weitere Runde knallharter Jump'n'Run-Sequenzen und stellenweise frustrierender Item-Suche ist, darf bei dieser Mission Disk gerne zugreifen.

The Lost Cheats (für PlayStation)

In der letzten Ausgabe hatten wir Cheats für die PS-Version von *Die Chronik* veröffentlicht, die leider nur mit der Vorab-Version funktionieren sollten, wie sich im Nachhinein herausgestellt hat. Zur Wiedergutmachung deshalb an dieser Stelle die richtigen Codes – DC-Cheats liefern wir nach:

Unendlich Munition und alle Items

Pausiert das Spiel mit Select, um ins Inventar-Menü zu gelangen. Markiert dort die Timex-Uhr und haltet gleichzeitig L1+L2+R1+R2+unten gedrückt. Dann Dreieck drücken, um das Menü wieder zu verlassen.

Unendlich Medi-Packs, Munition und Fackeln

Pausiert das Spiel mit Select, um ins Inventar-Menü zu gelangen. Markiert dort die Timex-Uhr und haltet gleichzeitig L1+L2+R1+R2+oben gedrückt. Dann Dreieck drücken, um das Menü wieder zu verlassen.

Special Features

Pausiert das Spiel mit Select, um ins Inventar-Menü zu gelangen. Markiert dort die Timex-Uhr und haltet gleichzeitig L1+L2+R1+R2+unten+Kreis gedrückt. Dann Dreieck drücken, um das Menü wieder zu verlassen.

Alle FMV-Sequenzen ansehen

Im Hauptmenü R2+Select drücken.

Soweit unsere kleinen Hilfen – über die haarigen Zeitlimit-Sprungpassagen hilft euch das zwar nicht hinweg, aber immerhin.





▲ **Einige der Waffen können mit der Laserzielvorichtung kombiniert werden.**




▲ Feuer im Bank-Gebäude: Nachdem ihr die Sprenkelanlage aktiviert habt, schaltet alle Gegner aus und flieht mit dem Geldkoffer.


▲ Hütet euch den Zivilisten ein Haar zu krümmen. Es verlockt, doch wollt ihr unbedingt die Mission neu starten?

Shortcut

- ☺ zielgenaue Fadenkreuz-Steuerung
- ☺ 14 beinharte, aber abwechslungsreiche Missionen
- ☺ englische Sprachausgabe und deutsche Texte
- ☺ filmgetreue Story
- ☺ solider Mehrspieler-Modus
- ☹ teils schwammige Auto-Lock-Funktion
- ☹ grafisch schwächer als *Goldeneye*
- ☹ nervige Modul-Lade-/-Entpackzeiten



James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug

Agent Doppelnull in Bestform: 007 ballert sich auf dem N64 den Weg frei.

James Bond und kein Ende: Auch zum letzten Kinospektakel produzierte Electronic Arts das entsprechende Spiel. Nachdem ihr bereits in unserer Weihnachtsausgabe einen Blick auf das edelblaue Import-Modul von *The World is not Enough* werfen konntet, folgt nun der PAL-Test.

Bis auf die deutschen Untertitel bleiben merkliche Veränderungen aus. Als Agent James Bond alias Pierce Brosnan besucht ihr die Originalschauplätze des explosiven Leinwand-Hits, der im Winter vorletzten Jahres einen Sturm auf die Kinokassen auslöste.

Wie schon beim indirekten N64-Vorgänger *Goldeneye* verfolgt ihr die Filmgeschichte im Spiel. In bester Ego-Shooter-Manier reist ihr dabei von Bilbao über Aserbaidschan bis ins hinterste Istanbul, wo der finale Showdown mit Bösewicht Renard bevorsteht – eure Walter PPK konstant im Anschlag. Blutjunge Geheimagenten kommen genauso wie extreme Shooter-Profis auf ihre Kosten, denn die drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen (Agent, Secret- und 00-Agent) unterscheiden sich durch umfangreichere Missionsziele, härtere Gegner sowie erschwerte Auto-Lock-Funktionen.


▲ Volle Breitseite: Schaltet alle Hafenarbeiter aus, bevor sie euch erwischen.


▲ Besonders in den späteren Missionen sind großkalibrige Waffen unverzichtbar.

Mit dem Analog-Stick dirigiert ihr Bonds Fönfrisur zielstrebig durch den prasselnden Kugelhagel. Mit dem Schulterbutton R wechselt ihr in den Sniper-Modus, der präzise Körpertreffer ermöglicht. Neben den Action-lastigen Schusswechseln bleibt noch genügend Platz für taktische Feinheiten. So müsst ihr einige Male auf Qs ausgetüftelten Erfindungen zurückgreifen, die unzähligen Geheimfunktionen euer Armbanduhr nutzen oder die explosiven Fähigkeiten eures Füllfederhalters in Anspruch nehmen. Ein Missionsziel ist verfehlt, wenn unschuldige Zivilisten in die Schusslinie geraten, vorgegebene Aufgaben nicht erledigt oder ein Zeitlimit überschritten wurde.

Geschüttelt, nicht gerührt

Technisch setzt *Die Welt ist nicht genug* keine neuen Maßstäbe: Zwar gestaltet sich die Agentenjagd des First-Person-Shooters mit Expansions-Pak-Unterstützung und 25 Bildern pro Sekunde ausreichend flüssig, doch ein wenig detailverliebter hätten die Entwickler bei der Level-Gestaltung durchaus vorgehen können – *Perfect Dark* zeigt, wie's geht!

Nichts zu meckern gibt's dagegen beim – wieder einmal – komplett interaktiven Ambiente, das mit detaillierten Einschusslöchern in den Wänden, explodierenden Feuerlöschern, brennenden Computern sowie splitternden Glasscheiben aufwartet. Die abwechslungsreichen Missionen lassen euch gleichermaßen auf Skier und in ein Atom-U-Boot steigen. Zu viert absolviert ihr hitzige Mehrspieler-Sessions, die euch durch unterschiedliche Modi wie „Flagge erobern", „Team-Arena" oder „Leben und Sterben lassen" auch auf Dauer zu den Waffen greifen lassen. AO


▲ Verschont die Geisel, sonst heißt es „Mission Failed"!


▲ Lustige Schneeballschlacht mit irren Snow-Cross-Fahrern.



Alex's Meinung:

■ Eurocom und Electronic Arts beweisen: Ein guter Ego-Shooter muss nicht zwangsläufig aus dem Hause Rare stammen. *Die Welt ist nicht genug* verpasst zwar um einige Prozentpunkte die Klasse eines *Perfect Darks*, doch das neuste Bond-Abenteuer schnappt sich spielend einen begehrten Classic. Die von *Perfect Dark* vorgelegte Grafikleistung kann das 256-MBit starke *James-Bond*-Modul zwar ebenfalls nicht erreichen, doch die ausgefeilte Gegner-KI, das umfangreiche Waffenarsenal und die abwechslungsreichen Missionen begeistern mich. Wochenlange Unterhaltung garantieren zudem die drei wählbaren Schwierigkeitsstufen sowie ein flotter Mehrspielermodus – ein heißer Tipp für alle Shooter-Freunde.



James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug

Ego-Shooter

Features: RP, 256 MBit

- ■ Entwickler: Eurocom Entertainment
- ■ Hersteller: Electronic Arts
- ■ Preis: ca. 120 Mark
- ■ Geeignet ab: 16
- ■ Schwierigkeit: hoch

Grafik	Musik	Sound
83%	79%	81%

SPIEL SPASS 86%

Ballistic

5 Preis-Hit

Frischer Wind im Puzzle-Land!

Habt ihr die Nase voll von unzähligen *Tetris*-Clones und überflüssigen *Bust-A-Move*-Updates nach EA-Vorbild? Dann solltet ihr euch den Geheimtipp *Ballistic* ansehen, der in ähnlicher Form schon in der Spielhalle faszinierte.

Entwickler Mitchell Corporation hat sich hier Folgendes ausgedacht: Ihr versucht, mit einer 360-Grad-Ball-Kanone in der Bildschirmmitte eine unaufhaltsam voranschreitende Kolonne an Kugeln aufzuhalten, die sich auf einer spiralförmigen Linie den Weg zu euch bahnt. In bester *Bust-A-Move*-Manier verschwinden drei oder mehr gleichfarbige Bälle im Pixel-Nirvana und lösen – entsprechendes Geschick vorausgesetzt – coole Kettenreaktionen aus.

Um nicht vorzeitig den Löffel abzugeben, sind bei *Ballistic* Taktik (auf Combos bauen? ungünstige Bälle wegschießen? kurz ein Loch schaffen und die Kette dahinter angreifen?), ein geschultes Auge („Verflixt – wohin mit dem gelben Teil?!") und Zielsicherheit vonnöten. Neckische Gimmicks wie Wirbelstürme (lenken Bälle ab), Tunnels (schützen die Kette vor euren Aktionen), Raketen, Turbo-Beschleuniger und mehr bringen zusätzlich Würze ins Geschehen.

Je weiter ihr kommt, desto schwerer wird's: Bei zwei unabhängig laufenden, miteinander verwobenen Ketten wird's beispielsweise schon relativ schwer, den Überblick zu behalten und nicht nur eine Kette abzubauen, während die andere euch ins Verderben stürzt. Natürlich gibt's auch einen Zweispieler-Modus und als Bonus einen Panik-Modus, in dem ihr versuchen müsst, solange wie möglich den Strom der bunten Smarties zu kontern. Ehe ihr euch verseht, ist ein durchgezockter Winterabend mit *Ballistic* vorbei! RK





▶ Jetzt hilft wohl nur noch eine Ladung Kettenreaktionen, um die bunte Schlange noch zu sprengen.





▼ Im Panik-Modus schnüren euch die Kugeln langsam aber sicher wie eine Anakonda die Luft ab.

Ralph's Meinung:

Super!

Endlich mal wieder ein absolut süchtig machendes Reaktions- und Tüftelspiel à la *Tetris*! *Ballistic* schafft es gekonnt, mit seinem subtil ansteigenden Schwierigkeitsgrad den Spieler stets bei der Stange zu halten („Okay, mein Fehler – aber jetzt schaff' ich's!"), bis ihm nachts die kreisende Ballspirale im Traum erscheint. Dazu kommen der aus *Pang* (ihr wisst schon, das Riesenblasen-Spiel) bekannte Panic-Modus (eine Art Tüftel-Survival) und ein guter Zweispieler-Ansatz – fertig ist der Hit zum Dumping-Preis: Kaufen!



Shortcut

- ☺ fesselndes Spielprinzip
- ☺ sexy Sunshine-Preis
- ☺ Panic-Modus à la *Pang*
- ☹ grafisch und soundtechnisch schlicht
- ☹ manche Farben leicht zu verwechseln

Ballistic

Geschicklichkeit

Features



- Entwickler: Mitchwell Corp.
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 50 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: stetig steigend

Grafik	Musik	Sound
44%	48%	52%

SPIEL SPASS 80%

Virtual Kasparov

Das Brett, das die Welt bedeutet?

Schach-Simulationen – das wohl am sträflichsten vernachlässigte Genre auf dem Konsolen-Sektor. Woran's wohl liegen mag? Sicher nicht daran, dass der Otto-Normal-Konsolero nicht genug Grips für dieses Spiel der Könige mitbringt. Nein, ganz sicher nicht. Liegt's daran, dass Schach gegen eine emotionslose Maschine einfach nur langweilig ist? Wer weiß. Wie auch immer: Jetzt wird euch die zweifelhafte Ehre zuteil, gegen den (Ex-)Meister persönlich anzutreten, den Russen Garry Kasparov.

Ob dieser Name, gerade jetzt, wo Kasparov gegen seinen eigenen Schüler verloren hat, noch zieht? Egal – die Optionsvielfalt stellt uns schon mal zufrieden: Ihr wählt unterschiedliche Spielbretter (Stein, Marmor, Smaragd & Co.) sowie 2D- oder leicht unübersichtliche 3D-Darstellung, lest euch durch Biographien verschiedener Großmeister wie Vassili Smylow, Bobby Fischer oder Anatoly Karpow, lauscht den Interwievs mit Kasparov und führt euch einige seiner wichtigsten Spiele zu Gemüte.

Und wie sieht's auf dem Brett aus? Gut, grafische Höchstleistungen kann man verständlicherweise nicht erwarten, doch mit dem wichtigsten Punkt – der Gegner-KI – kann man schon leben. Für Anfänger stellt ein ausgiebiges Tutorial sicher einen guten Einstieg in die Materie dar, Profis werden auch auf höheren Schwierigkeitsgraden noch gefordert. Großes Problem in diesen Regionen: Die PlayStation rechnet teilweise unglaublich lange. Was soll man noch groß sagen: ein Spiel für Fans. CD

Christian's Meinung:

Na ja!

„Nutzlos wie ein Kropf"

Mein schönes „Naja" gibt's an dieser Stelle nicht etwa, weil das Spiel nicht unbedingt zu meinen Lieblingsspielen zählt (was allerdings stimmen würde), sondern weil ich ganz einfach der Meinung bin, dass solche Spiele wie eben Schach oder Billard, Dart und Konsorten einfach nichts auf dem Bildschirm verloren haben. Wenn ich mich in dieser Form vergnügen will, dann hole ich doch ganz einfach einen Freund oder trete einem Club bei. Auch das Problem der Rechenleistung fällt bei der guten, alten PlayStation im Gegensatz zu hochgezüchteten PCs schwer ins Gewicht: Die Denkpausen dauern mir einfach zu lange. Kauft euch für die 90 Mark lieber einen Schachcomputer – den könnt ihr auch in der Bahn, im Flugzeug, im Bett, am Strand und sonstwo anwerfen und schneller rechnet der auch.



▲ Die 3D-Perspektive ist dezent unübersichtlicher als die Vogelperspektive.



▲ Der Meister plaudert aus dem Nähkästchen – und wir lauschen gespannt.





▲ Seht zu und lernt: Kasparov spielt alte Partien nach.

Shortcut

- ☺ Options-Vielfalt
- ☺ Gegner mit verschiedenen Vor- und Nachteilen
- ☹ Schach auf PlayStation?
- ☹ Lange Ladezeiten



Virtual Kasparovv

Schach-Simulation

Features



- Entwickler: Titus
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei (aber wer spielt das schon freiwillig?)
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
25%	33%	34%

SPIEL SPASS 62%





▲ Wie bei *Resident Evil* treffen die verschiedenen Partymitglieder im Laufe des Spiels immer wieder aufeinander.



▲ Zum Fressen gern: Diese prähistorische Riesenechse hat euch am Schlafittchen gepackt.



▲ Nicht nur der Dino hat bei diesem ungleichen Duell Blut gelassen, auch unsere Heldin ist verwundet.

Dino Crisis

Frau am Werk: Regina jagt jetzt auch Dreamcast-Dinosaurier.

Aus Alt mach Neu – Capcom versteht es zu recyceln! Während PlayStation-Besitzer bereits durch den zweiten Teil der Dino-Jagd hetzen, müssen sich Dreamcast-User mit dem gut ein Jahr alten Vorgänger begnügen.

Wo ist nur die Zeit geblieben? Ein geschlagenes Jahr hat die Konvertierung der Riesen-Echsen auf Dreamcast in Anspruch genommen, doch Neuerungen vermissen wir trotzdem schmerzlich. Capcom präsentiert uns kurz vor dem ergiebigen Weihnachtsgeschäft eine lieblos herüber konvertierte Version ihres ehemaligen Hitkandidaten *Dino Crisis*. Rotschopf Regina schleicht dabei durch die Korridore des verlassenen Forschungsinstitutes auf der mysteriösen Tropeninsel Ibis.

Zusammen mit ihren Teamkameraden Gail und Rick soll das Verschwinden von Dr. Kirk aufgeklärt werden. Doch schon bald trifft das Trio auf bissigen Widerstand: Schuppentiere aus der Urzeit haben sich auf diesem Fleckchen Erde „niedergelassen" und behindern euren Auftrag. Gegen ihre Präsenz greift euer Dreiergespann zu vertrauten Schusseisen: Mit Pistole, Shotgun und Granatwerfer rückt ihr den grünen Reptilien auf den Leib.

Fleischfressende Echsen

Doch gegenüber *Dino Crisis 2*, das derzeit für die PlayStation im Verkaufsregal steht, geht ihr in Reginas erstem Abenteuer weitaus strategischer vor. Löst kleine Schalterrätsel, entschlüsselt knifflige Passwörter oder besorgt euch wichtige Accessoires. Trotz einer charmanten und agilen Protagonistin stört jedoch der Capcom-typische, lineare Handlungsstrang eurer Abenteuer – nur selten dürft ihr entscheiden, ob ihr lieber eine Tür knackt oder euren Kollegen ballernderweise unterstützt. Dafür gibt's deutlich mehr Puzzles als beim Action-lastigen Nachfolger.

Dennoch gefällt die gruselige Atmosphäre: Rasche Kameraschwenks und ein cineastischer Sound untermalen exzellent das Spielgeschehen. Urplötzlich tauchen zwei riesige Dino-Augen und ein gefräßiger Kiefer vor der Fensterfront im zweiten Stockwerk des Gebäudekomplexes auf – splitternde Glasscherben und harte Überlebenskämpfe sind die Folge.

Wer die PS-Version verpasst hat, wird mit Gänsehaut-Feeling pur gepeinigt. Leider wird jedoch die Neuauflage den technischen Fähigkeiten des Dreamcast in keiner Weise gerecht. AO

Shortcut

- ☺ kurzzeitig spannende Gruselunterhaltung
- ☺ atmosphärische Musik
- ☹ keine Veränderungen zur PS-Version
- ☹ nur zirka acht Spielstunden
- ☹ keine Analog-Steuerung
- ☹ teilweise lieblose Textsynchronisation



▲ Gabelstapler könnt ihr zwar nicht fahren, doch als Kranführer verschiebt ihr im fortgeschrittenen Spiel schwere Holzkisten.



▲ Auf der Flucht: Regina versucht, ihren roten Haarschopf in Sicherheit zu bringen.



▲ Oberhalb des stillen Örtchens befindet sich ein geheimer Schacht. Wer hätte ihn gesehen?



Alex's Meinung:

■ Einfach frech, was die Capcom-Mannen hier als Neuauflage abliefern! Die simpelste Eins-zu-Eins-Umsetzung der veralteten PlayStation-Version lockt auf Dreamcast nur Neueinsteiger in den prähistorischen Kampf. Technisch missachtete Capcom rigoros die Fähigkeiten des Dreamcast und auch spielerisch plänkelt ihr nur mit schwammiger D-Pad-Steuerung durchs Gelände. Der Handlungsverlauf gestaltet sich eher linear, kann jedoch durch seine schaurige Atmosphäre für eine kurze Spielzeit von zirka acht Stunden vor die Mattscheibe bannen. Mehr als einmal absolviert ihr Reginas Abenteuer nur als absolute Dino-Freaks, denn schon beim zweiten Mal seid ihr über die Geschehnisse und Überraschungsmomente informiert – zum Vollpreis also ein teures Vergnügen!



▲ Wahnsinnig spannend und ausgeglichen: Bugs spielt alleine gegen drei Wikinger Eishockey.



▲ Viele der Mini-Spiele sind ebenso einfallslos wie dieses: Kullert in Senso-Manier durch die fünf Tore.


▲ Dragon Rider: Unser ausgefuchstes Duo auf dem grünen Schuppentier flieht vor der Lava-Welle.



Shortcut

- 😊 zwei Charaktere gleichzeitig steuerbar
- 😊 viel Interaktion zwischen Bugs & Taz
- 😊 ein Zweispieler-Modus in einem Jump'n'Run!
- 😊 Instant-Save-Möglichkeit
- 😊 eine Menge höchst ulkiger Level ...
- ☹ ... aber auch viel Leerlauf
- ☹ Grafik könnte weitaus besser sein
- ☹ die nervige alte Tipps-Schachtel
- ☹ Steuerung machmal ungenau

Bugs Bunny & Taz – Time Busters

Teufel nochmal: Der Hase schon wieder auf Zeitreise!

Ja, hat denn unser lieber Möhrenmampfer aus seinem letzten Himmelfahrtskommando in *Bugs Bunny auf Zeitreise* nix dazu gelernt? Dass man zum Beispiel sofort in einem Hasenloch Zuflucht sucht, wenn jemand das Wort Zeitmaschine bloß erwähnt? Offenbar nicht, denn als Daffy Duck die Apparatur einer alten Omi ungeschickterweise auseinander nimmt, bleibt nur Meister Lampe als Retter in der Not übrig.

Doch diesmal steht ihm unerwartet sogar Hilfe in Form des tasmanischen Teufels Taz zur Seite. Bugs und Taz bilden während ihrer Tour durchs Reich der Azteken, die Bastion der Wikinger, das Morgenland und durch Transsylvanien ein unschlagbares Team. Der Clou dabei: Ihr steuert entweder beide Charaktere auf einmal oder lasst den zweiten von einem Kumpel lenken. Das funktioniert so: Während ihr mit Bugs die Landschaft nach Zeiträdern, Boss Token, verschollenen Leuten oder Paketen erkundet, könnt ihr (fast) jederzeit Taz mit dem L1-Button einfach neben euch beamen oder durch Druck auf R1 zu Taz umschalten, der vielleicht ganz woanders steht. Das macht nicht nur Spaß, sondern ist auch extrem nützlich: Einmal auf dem Holzweg, schaltet ihr einfach zum jeweils anderen Charakter um und beamt dann den eben noch Gesteuerten wieder zurück. Das spart immens Zeit und Weg – eine Top-Idee.

Bugs Bunny in Teufels Küche

Im Laufe des Spiels müssen die beiden Cartoon-Stars ihre Eigenschaften kombinieren und fleißig zusammenarbeiten: Taz kann Bugs werfen und schwere Steine heben, sich draufstellen und von Bugs als Trampolin benutzen lassen, während das Langohr in Hasenlöcher hüpfen, unterirdische Gänge freischaufeln, schleichen und schweben kann. Die Aufgaben dagegen sind, von einigen Highlights abgesehen, Jump'n'Run-Standard: Zahnräder für die Zeitmaschine sammeln, um neue Level betreten zu können, Boss Token horten, um gegen den Herrscher jeder Welt anzutreten und eine Stufe weiter zu kommen. Die Beiden werden dabei mit einer Menge Sub-Games (Drachenritt, Schleichweg, Elefanten mit Mäusen verscheuchen, Schneeballschlacht sowie diverse Rennspiel- und Knobeleinlagen) konfrontiert, deren Qualität in puncto Spielwitz von durchwachsen bis extrem funny reicht. Grafisch wird die PlayStation-Fassung dem Cartoon-Thema nicht ganz gerecht: Viele eckige Elemente und Polygonfehler stören das Testerauge, auch die Protagonisten hätte man einen Tick besser animieren können. Ein wenig ärgerlich ist es, dass man zwar jederzeit speichern kann, jedoch nur den Spielfortschritt (also alles, was ihr bisher gesammelt habt), nicht jedoch die Position. So müsst ihr oft den kompletten zentralen Level und den Boss-Level nochmal durchlaufen, wenn ihr beim Endgegner draufgeht. RK



Ralph's Meinung:

Obwohl *Bugs & Taz* durchaus ein gelungenes Jump'n'Run ist, das sich Genre-Fans ohne Gewissensbisse zulegen dürfen, vermisse ich doch über weite Strecken den gewissen Looney-Tunes-Charme. Sprich, die beiden Hauptcharaktere sind in vielen Levels austauschbar: Ob man bei einem Eisrennen, Azteken-Ball oder Affenfang (*Ape Escape*?) nun *Spyro, Banjo, Sonic, Crash* oder eben *Bugs Bunny* spielt, macht keinen Unterschied. Die Stages reichen von öde (Kisten verschieben und Trommel-Senso – wie originell) und dümmlich (Eishockey alleine gegen drei – wie fair) bis Schenkelklopfer (Taz beim Eiskunstlaufen, Bugs beim Bauchtanz). Eine exzellente Idee ist es jedenfalls, beide Charaktere gleichzeitig zu steuern – man erspart sich dadurch viele unnötige Wege. Allzu umfangreich kommt der Infogrames-Jumper dafür im Vergleich zum letzten *Spyro* nicht daher, weshalb wir letzteres auch vorziehen. Besser als *Aladdin in Nasiras Rache* ist's aber allemal.


▲ Wie bekommt man den Elefanten vom Druiden runter? Taz' Wirbelattacke reicht da nicht – es muss eine Maus her!


▲ Taz' Grimassen verschrecken manche Gegner kurzzeitig – besser ist aber immer noch Bugs' Kick in den Hintern.


▲ Es regnet Steinblöcke in der Azteken-Pyramide – das hält selbst die härteste Rübe nicht aus: Taz mit Kopfschutz.



Bugs Bunny & Taz – Time Busters

3D-Jump'n'Run

Features: CD, MC, DS, A, D

- Entwickler: Artificial Mind & Movement
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
69%	64%	78%

SPIELSPASS 77%



Tokyo Highway Challenge 2

Nächtliche Randalierer

Shortcut

- coole, wenn auch eintönige Kulisse
- Pokémon-Fieber
- viele Tuning-Möglichkeiten
- wenig Abwechslung
- schlechte Rumble-Unterstützung
- fader Soundtrack
- mangelhafte Texturierung

Tokyo Highway Challenge 2
Rennspiel
■ Features





- ■ Entwickler: Genki
- ■ Hersteller: Ubi Soft
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
71%	59%	66%

SPIEL SPASS 68%

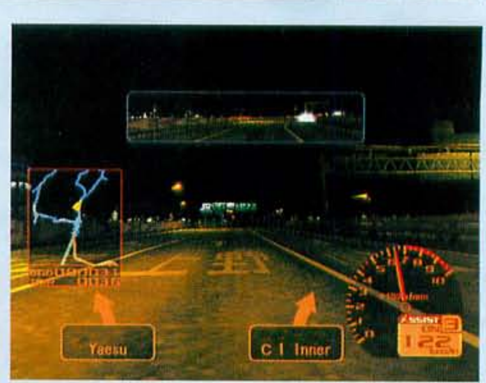
Welcher Möchtegern-Straßenrowdie unter uns hatte nicht schon zumindest einmal den Traum, ohne Gefahr für Leib und Seele und – was noch viel wichtiger ist – ohne strafrechtliche Folgen über die überfüllten Straßen einer Großstadt zu rasen und ohne Rücksicht auf Verluste nervende Verkehrsteilnehmer von der Piste zu drängen?

Dieser leider unerfüllbare Traum hat sicher *seine Reize*, doch wissen zumindest diejenigen unter euch, die in Ausgabe 9/2000 bereits den Import-Test von *Shutokou Battle 2* gelesen haben, dass die Umsetzung dieses Themas diesem Stückchen Software nicht unbedingt überzeugend gelungen ist. Mit eurer Lizenz-Karre von Mazda, Honda und dergleichen brettert ihr durch das nächtliche Tokio und fordert Rennkollegen durch Einsatz der Lichthupe zu einem Rennen auf.



▶ **Bei einem Rennen dezimiert sich der SP-Balken des Letzten. Ist er leer, hat derjenige verloren.**

Der Gewinner erhält je nach zurückgelegter Distanz, Länge des verbliebenen „Energiebalkens" (siehe Bildschirmfoto) sowie Stärke des Gegners Preisgelder, die in neue Wagen oder Tuningteile gesteckt werden. Das zu befahrende Streckennetz ist zwar im Vergleich zum Vorgänger deutlich erweitert, das auf Dauer ziemlich eintönige Spielprinzip blieb dagegen unverändert gleich. So hält lediglich der berüchtigte Pokémon-Faktor Fans längerfristig am Pad fest. Schade auch, dass der vorbildliche Rumble-Support des ersten Teils „überarbeitet" wurde und nun nicht einmal mehr ansatzweise ein so gutes Fahrgefühl wie im Vorgänger vermittelt. CD



▲ **Bei Abzweigungen müsst ihr selbst entscheiden, welche Route ihr nehmen wollt.**

Christian's Meinung: Geht so!

■ Es war uns ja eigentlich klar, dass für die deutsche Version nicht mehr viel verändert wird. Was also bleibt, ist die nette, wenn auch etwas abwechslungsarme Präsentation mit einigen coolen Lichteffekten und die Jäger-und-Sammler-Motivation durch die Hatz nach neuen Motoren, Reifen, Spoilern oder gar komplett neuen Maschinen. Wer auf diese Art von Rennspielen abfährt, wird sicher für einige Zeit seine Befriedigung finden, mir persönlich wird's schon nach wenigen Stunden zu eintönig.

Donald Duck Quack Attack

Und sie dreht sich doch!

Shortcut

- witzige Animationen
- Disney-Flair
- leckere Präsentation
- gute Endgegner-Fights
- zu kurz
- zu gradlinig

Donald Duck Quack Attack
Jump'n'Run
■ Features



- ■ Entwickler: Disney Interactive
- ■ Hersteller: Ubi Soft
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
78%	72%	73%

SPIEL SPASS 67%

Sie dreht sich unaufhaltsam weiter, die ständig arbeitende Konvertierungs-Maschine. Standen letzten Monat die PS- und N64-Versionen von Donalds Rettungsmission auf der Test-Matte, haben wir es diesmal mit den PS2- und DC-Fassungen zu tun. Dank ausgeklügelterer Hardware ein Grund zur Freude?

Nicht unbedingt, denn wenn ihr die Tests in der letzten Ausgabe gelesen habt, dann wisst ihr ja bereits, dass dieses recht einfallslose und hochgradig lineare Hüpf-Vergnügen einen auch trotz stimmigem Comic-Flair nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hinreißt. Für alle, die es noch nicht wissen: Die liebreizende Daisy wurde von einem fiesen Magier entführt, worauf sich Donald und sein Erzrivale Gustav schnell aufmachen, diese üble Tat zu rächen.

Quer durch Entenhausen, Gundels Spukschloss und Magier Merlocks Tempelanlagen kämpft ihr in der Rolle des Enterichs entweder seitlich scrollend oder in den Bildschirm hinein mit verschiedenen Schurken und sammelt nebenbei noch Milch-Shakes (Unverwundbarkeit), Spielzeug (Bonuslevel) oder Sterne (Extraleben) auf. Auch wenn der Comic-Charakter vor allem dank VGA-Box nun auf DC endlich so rüberkommt, wie es sein sollte, kann die monotone Jagd nach Merlock genauso wenig wie die anderen Versionen mehr als einige wenige Stunden vor den Bildschirm fesseln. Geübte Spieler sehen sogar schon nach knapp vier bis fünf Stunden (!) den Abspann. Da sind wir Besseres gewöhnt. CD





▲ **Findet ihr in jedem der vier Level alle drei Spielsachen, erhaltet ihr Zutritt zu einem Bonus-Level.** ▶



▲ **Erst in Merlocks Versteck zieht der Schwierigkeitsgrad etwas an.**



▲ **Auf DC kommt dank besserer Präsentation sehr gutes Comic-Flair auf.**

Christian's Meinung: Geht so!

■ Ja, liebe Leute – da hilft auch die verbesserte Grafik kein bisschen. Donalds Abenteuer wird schneller langweilig als eine gelieferte Pizza kalt. Obwohl die Endgegner mit verschiedenen Taktiken recht einfallsreich gestaltet wurden und vor allem die Background-Grafik sowie die witzigen Animationen gute Disney-Stimmung vermitteln, fehlt es ganz einfach am Level-Design: Es gibt nichts zu erkunden, nichts zu suchen und schon gar nichts zu erforschen – stur von Anfang bis Ende durchzulaufen, bringt's auf Dauer halt auch nicht. Schade um die gute Vorlage!

TESTET PSM2 IM MINI-ABONNEMENT!

MINI-ABO



3 Ausgaben für nur 12 Mark.

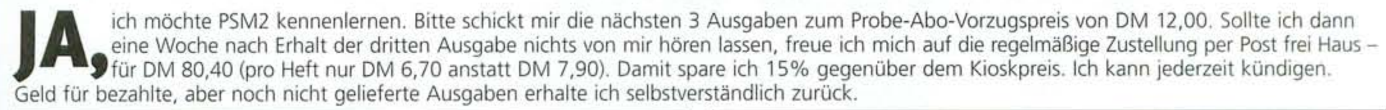
**PSM2 – Alles über PS2 • PS1 • DVD
Das 100% unabhängige Magazin**

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2**
  informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2**
  kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2**
  und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON



JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CVI12

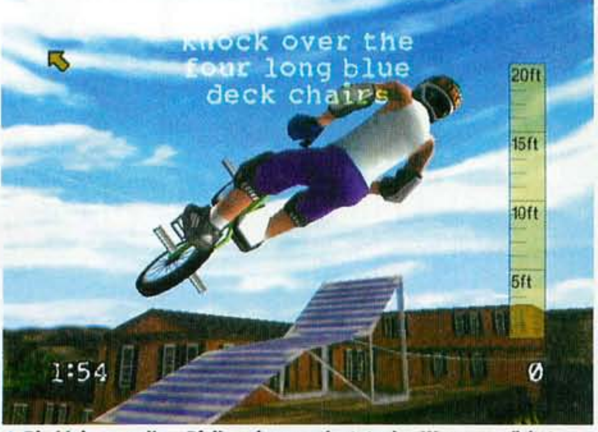
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.









▲ Die kleinen, gelben Pfeile zeigen euch stets den Weg zum nächsten Challenge-Objekt an.



▲ Das Grinden fällt euch dank der simplen Steuerung recht leicht und endet nur selten mit einem Bail.

Dave Mirra Freestyle BMX



Belastungstest für Drahtesel

Wie schon *Tony Hawk*, dem Paten aller Extremsport-Spiele, folgt auch der PS-Version von *Dave Mirra Freestyle BMX* mit einiger Verzögerung eine Konvertierung für das deutlich leistungsfähigere Dreamcast.

Auch wenn im echten Leben einige Unterschiede zwischen Fahrrädern und Skateboards bestehen, halten sie sich zumindest in den virtuellen Umsetzungen in Grenzen. Es geht in beiden Fällen darum, möglichst spektakuläre Stunts zu absolvieren und dabei, wenn's geht, nicht auf die Schnauze zu fallen.

Wie mittlerweile schon Standard, stehen euch eine Reihe von Original-lizenzierten Fahrern wie Kenan Harkin, Shaun Butler und natürlich der Meister Dave Mirra zur Verfügung. Bis auf zwei Special-Moves bedienen sich allerdings alle Biker derselben Tricks, womit sich die Wahl eines bestimmten Fahrers in erster Linie auf optische Varianten beschränkt.

Nichts desto trotz macht es einen Riesenspaß, sich durch die zunehmend schwieriger werdenden Level zu kämpfen. Während ihr zu Beginn noch in schäbigen Hinterhöfen euer Bestes gebt, erwarten euch später die großen Sportarenen dieser Welt. Natürlich wirkt sich der wachsende Erfolg auch positiv auf euer Bankkonto aus. So erhaltet ihr neue Sponsoren, die euch mit immer besseren Ausrüstungsgegenständen versorgen und damit eure Leistungsfähigkeit optimieren.

Attacke!

Die Level selbst stehen den Tony-Vorbildern in keiner Weise nach und überzeugen durch ihre unzähligen Möglichkeiten, Stunts auszuführen. Von fahrenden Zügen über zufällig herumstehende LKWs – kein Gegenstand oder Gebäude ist vor euren Attacken sicher. Selbst vor fahrenden Zügen und Stromleitungen macht ihr in eurem Trick-Wahn halt. In grafischer Hinsicht präsentiert sich die Konvertierung der PS-Version als zweischneidiges Schwert. Zwar verbesserte Entwickler Z-Axis die in der 32-Bit-Version bemängelten Animationen deutlich, so dass sie den DC-Erwartungen gerecht werden, doch hätten die Level und insbesondere die Texturen ein wenig mehr Aufmerksamkeit verdient.

Wer jedoch über diesen kleinen Wermutstropfen hinwegsehen kann, erhält ein sehr abwechslungsreiches BMX-Spiel, das insbesondere durch die unzähligen erspielbaren Extras wie einen First-Person-Mode, einen Ghost-Mode und sogar einen Night-Vision-Mode für lang anhaltende Motivation sorgt. Insbesondere die in diesem Genre immens wichtige Steuerung ist angenehm leicht zu erlernen und vermittelt zu jedem Zeitpunkt ein sehr gutes Kontroll-Gefühl. AB



Super!

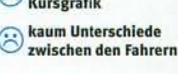
„Leicht zugänglicher BMX-Spaß"

Axel's Meinung:

■ Auch, wenn es auf den ersten Eindruck nicht so aussehen mag: *Dave Mirra Freestyle BMX* verfügt über ein absolutes Suchtpotential. Ob ihr euch nur im Free-Ride austobt oder den immer höheren Anforderungen im Karriere-Modus stellt – Dave Mirra fesselt einen stundenlang vor der Mattscheibe. Neben dem fordernden, jedoch leicht zu beherrschenden Gameplay sorgen vor allem die zahllosen erspielbaren Extras dafür, dass ihr *Dave Mirra Freestyle BMX* immer wieder gerne in die Hand nehmt. Der passende Soundtrack mit Titeln von Cypress Hill, Pennywise und den Deftones trägt ein Übriges zum gelungenen Eindruck bei. Einzig die auch in der DC-Version etwas lieblose Grafik der Strecken enttäuscht doch etwas ...

Shortcut

- ☺ sehr witzige Strecken
- ☺ sehr viele versteckte Kurse, Modi und Extras
- ☺ gute Animationen
- ☺ eingängige Steuerung
- ☺ viele Moves
- ☺ freischaltbare First-Person-Perspektive
- ☹ etwas lieblose Kursgrafik
- ☹ kaum Unterschiede zwischen den Fahrern



Dave Mirra Freestyle BMX

Sportsimulation

■ Features

- ■ Entwickler: Z-Axis
- ■ Hersteller: Acclaim
- ■ Preis: ca. 90 Mark
- ■ Geeignet ab: 6
- ■ Schwierigkeit: mittel

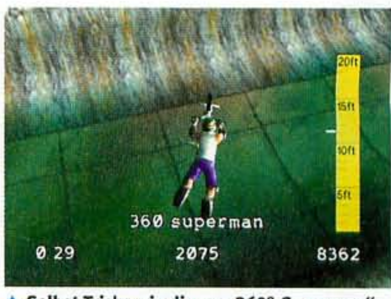
Grafik	Musik	Sound
78%	81%	71%

SPIEL SPASS 81%

▲ Ein leerer Swimmingpool? Na, wenn das mal kein Zufall ist ...



▲ Im wahrsten Sinne des Wortes ein Drahtseil-Akt ...



▲ Selbst Tricks wie dieser „360°-Superman" sind recht leicht auszuführen.

The Grinch

Und jetzt verderben wir Weihnachten in High-Res!

Jim Carreys Interpretation des griesgrämigen Weihnachts-Vermiesers Grinch war nicht nur in den USA der Kino-Festtagsknaller. Kein Wunder, dass die Videospiel-Umsetzung da nicht lange auf sich warten ließ.

Bereits in der letzten Ausgabe durften wir die PS-Version von *The Grinch* in unserem VG-Testlabor unter die Lupe nehmen. Nun ist auch die DC-Umsetzung eingetrudelt. Spielerisch ist zwar alles beim Alten geblieben, doch dies ist nicht unbedingt ein Nachteil: In der Rolle des Grinch ist es euer größter Herzenswunsch, den friedliebenden Einwohnern von Whostadt das Fest der Liebe gehörig zu verderben – und dazu ist euch kein Weg gemein genug. Ob ihr nun die überall herumstehenden Geschenke mit einem gezielten Sprung zerstört, die Weihnachtspost durcheinander bringt oder den Bürgermeister der Stadt anmalt – Freunde macht sich der Grinch durch seine Aktionen sicherlich keine. Deshalb müsst ihr für manche Aufgaben erst die richtigen Items einsammeln, um so unbeschadet eurem finstren Treiben nachgehen zu können. Denn wenn die Einwohner Whostadts euch zu fassen bekommen, knuddeln sie euch (was der Grinch gar nicht ausstehen kann) oder aber frieren euch mit einer Eispistole ein.

An manchen Situationen kommt der Grinch selbst nicht weiter: Ihr dürft dann auf Knopfdruck seinen treuen Hund und Gefährten Max steuern. Dies hat den Vorteil, dass ihr auch durch noch so kleine Öffnungen passt und bei den Einwohnern nicht auffallt.

Durch das Einsammeln verstreuter Baupläne könnt ihr zunehmend gemeinere Extrawaffen bauen, mit deren Hilfe ihr noch mehr Schaden anrichtet. Dazu zählt unter anderem ein Schleimgewehr und ein Faule-Eier-Werfer. Ebenfalls erst im späteren Verlauf zugänglich sind so praktische Hilfsmittel wie der Grinch-Schrauber und das Tintenfisch-Klettergerät, mit dem ihr vorher unzugängliche Stellen erreicht. AB



▲ Die comicartig verzogene Welt des Grinch bietet jede Menge Verstecke für die zu zerstörenden Geschenke.





▲ Haltungsnote 1! Der Grinch ist wunderbar animiert und ähnelt seinem Vorbild nun noch stärker.



Axel's Meinung: *Gut!*

■ Na also! Die Kritikpunkte der PS-Version wurden verbessert. Weder die Kameraperspektive noch die geringe Sichtweite stören nun noch das abwechslungsreiche, gelungene Gameplay. Zwar ist *The Grinch* grafisch noch weit davon entfernt, das DC wirklich zu fordern, doch immerhin kommt die nette Cartoon-Grafik so ansprechend zur Geltung. Da die Steuerung jetzt noch präziser reagiert, kann ich den DC-*Grinch* eigentlich jedem Jump'n'Run-Fan wärmstens ans kalte Herz legen. Einzig der doch recht moderate Schwierigkeitsgrad wird echte Hardcore-Zocker nicht sonderlich lange fordern. Doch für jüngere X-Mas-Hasser ist dieser Titel somit umso besser geeignet.

Shortcut

- ☺ abwechslungsreiches Gameplay
- ☺ gute Steuerung
- ☺ witziger Charakter
- ☺ interessante Extra-Waffen
- ☺ gute Sprachausgabe
- ☹ grafisch zwar besser als PS-Version, aber noch nicht auf DC-Niveau

The Grinch
Jump'n'Run

■ Features



- ■ Entwickler: Konami
- ■ Hersteller: Konami
- ■ Preis: ca. 90 Mark
- ■ Geeignet ab: 6
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
76%	73%	76%

SPIEL SPASS 77%

Toy Racer

Ohne großen Freundeskreis seid ihr hier aufgeschmissen!

In gewisser Weise ist der auf den ersten Blick normale Fun-Renner *Toy Racer* für uns ein absolutes Novum. Zum ersten Mal bekommen wir es als Konsolen-Magazin mit einem reinen Mehrspieler-Titel zu tun.

Was für den PC nicht gerade ungewöhnlich ist, stellt Spieler und in diesem Fall auch Tester vor eine völlig neue Situation: Ohne menschlichen Gegenspieler eröffnet sich euch nicht das gesamte Spiel. Alternativ dazu steht es euch in *Toy Racer*, dem neuesten Streich der *Toy Commander*-Macher No Cliché frei, auch über das Sega-Net zu zocken. Doch leider waren zum Zeitpunkt der Drucklegung die entsprechenden Server noch nicht online. Abgesehen davon war das Spiel noch nicht im Handel, und aus diesem Grund auch keiner der sechs Milliarden potenzieller Mitspieler (bis auf die Freunde aus Österreich, versteht sich) aktiv. Deshalb beschränken wir uns darauf, diesmal nur auf die Vierspieler-Splitscreen-Variante einzugehen. Den Online-Test werden wir in einer der nächsten Ausgaben nachreichen.

Auffällig an *Toy Racer* sind vor allem die wirklich ungewöhnlich designten Strecken. Abzweigungen erwarten euch hier nicht nur in Form von simplen Links-/Rechtskurven, sondern erstrecken sich in alle Dimensionen. Am einfachsten kann man sich das so vorstellen, als ob man einen auf Papier gezeichneten Streckenplan mehrfach geknickt hätte. Dass dies auf Kosten der Übersichtlichkeit geht, versteht sich von selbst.

Auch die Fahrzeug-Auswahl macht ihrem Namen alle Ehre. Vom knallbunten Spielzeugpanzer über das feuerrote F1-Auto bis hin zum Bagger ist alles vertreten, was man so in Spielzeugkisten finden kann. Dabei machen sich die unterschiedlichen Fahreigenschaften auch im Spiel deutlich bemerkbar. So ist ein Formel-1-Wagen deutlich zügiger unterwegs als der Army-Men-Truppentransporter, auch wenn dieser Angriffe und Rempler besser wegsteckt. Die Extrawaffen entsprechen zum Großteil der Kinderzimmer-Welt und bestehen aus Utensilien wie einem als Rakete einsetzbaren Bleistift oder Reifen fressenden Stecknadeln. Zumindest im Splitscreen bleibt die Framerate auch bei viel Action konstant, gelegentliche Pop-Ups und kleinere Fehler in der Kollisionsabfrage machen sich jedoch trotzdem negativ bemerkbar. Ach ja, im Trainings-Modus bietet euch als einziger Gegner immerhin euer nicht speicherbarer Ghost-Car die Stirn. Doch Extrawaffen benutzt dieser sicher nicht gegen euch. AB



▲ Während der Pick-Up rechts oben unter dem Glatteis leidet, wären die Panzer hier problemlos darüber gerattert.

Axel's Meinung: *Geht so!*

■ Als reines Mehrspieler-Game ist *Toy Racer* zwar ein kurzweiliges Vergnügen, kann aber nicht auf Dauer fesseln. Was in erster Linie stört, ist die mangelnde Übersichtlichkeit im Split-Screen, die von dem dreidimensionalen Kursdesign herrührt. Doch genau dieser Punkt könnte im Online-Game viel weniger ins Gewicht fallen. Zocker, die allerdings in erster Linie alleine spielen oder aus Kostengründen vor Online-Games grundsätzlich zurückschrecken, sollten sich den Kauf gut überlegen, zumal es bessere Genrevertreter gibt, die zusätzlich CPU-gesteuerte Gegner bieten.



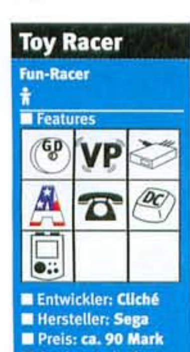
▲ Verdrehte Welt! Oben seht ihr gerade den anderen Teil der Strecke.

Shortcut

- ☺ völlig abgedrehte 3D-Strecken
- ☺ witzige Extras
- ☺ auch im Splitscreen konstante Framerate
- ☺ erkennbare Unterschiede zwischen den Fahrverhalten der Fahrzeugen
- ☹ mangelnde Übersicht
- ☹ ohne menschliche Mitspieler nur Trainings-Modus möglich

Toy Racer
Fun-Racer

■ Features



- ■ Entwickler: Cliché
- ■ Hersteller: Sega
- ■ Preis: ca. 90 Mark
- ■ Geeignet ab: 6
- ■ Schwierigkeit: -

Grafik	Musik	Sound
74%	63%	71%

MULTI-PLAYER
SPIEL SPASS 73%

X-Squad

Klassische Shooter-Action ohne echte Höhepunkte

Ü bernehmt die Rolle von Ash, dem Chef einer paramilitärischen Einsatzgruppe, und führt euer Team gegen eine anfangs noch unbekannte Horde von Feinden.

Der eigentliche Verlauf der Story und eure wahre Aufgabe werden euch erst im Laufe des Spiels durch diverse Zwischensequenzen erläutert. Im groben geht es allerdings mal wieder darum die Welt im Alleingang, beziehungsweise mit Hilfe der Teammitglieder vor einem größenwahnsinnigen Supebösewicht und seiner Handlanger zu retten. Die Zwischensequenzen sehen recht gut aus und sind mit einer gut verständlichen, wenn auch nicht immer zu den Charakteren passenden Sprachausgabe unterlegt. Doch dank des sehr moderaten Schwierigkeitsgrads dürfte euch zumindest in der einfachsten Einstellung recht schnell der Abspann begegnen.

Im Prinzip handelt es sich bei *X-Squad* um einen recht simpel konstruierten Third-Person-Shooter, wobei eure Aufgabe neben dem Eliminieren feindlicher Angreifer vor allem im Betätigen bestimmter Schalter oder dem Öffnen von Türen besteht. Auch die Gegner entpuppen sich als nicht viel mehr als besseres Kanonenfutter und reagieren zum Beispiel nicht einmal auf direkt neben ihnen einschlagende Projektile. Um so leichter fällt es also mit Hilfe des reichhaltigen Waffenarsenals (fast ein Dutzend, wenn auch nicht sonderlich innovative Wummen) die Gegner gleich reihenweise auszuschalten. Die präzise und ausreichend schnell reagierende Steuerung funktioniert wie bei *Timesplitters* oder *Unreal Tournament*: Mit Hilfe des linken Analog-Buttons steuert ihr die Spielfigur, während der rechte Stick für die Blickrichtung verantwortlich ist. Mit den Shoulder-Buttons führt ihr Special-Moves wie Seitwärtsrollen und vorsichtige Blicke um die Ecke aus. Da ihr nicht in allen Missionen alleine auf der Pirsch seid, sondern von bis zu vier Teamkollegen begleitet werdet, steht euch zusätzlich die Möglichkeit offen, diesen einfache Befehle wie die Rückendeckung oder den gemeinsamen Angriff zu erteilen.

Grafisch bietet *X-Squad* leider nur Durchschnittskost. Zwar sind die Animationen recht gut gelungen und einige der Texturen schön anzusehen, doch bleibt der Gesamteindruck weit hinter den Möglichkeiten der PS2 zurück. AB




▲ Hallo, KI! Aufwachen! Solange ihr diesen Typen nicht trefft, lässt er sich von den Querschlägern nicht beeindrucken und dreht euch seinen Rücken zu.


▲ Durch den Einsatz mehrerer, zum Teil beweglicher Lichtquellen kommt eine recht gute Atmosphäre auf.

Shortcut

- zum Teil sehr detailliertes Leveldesign
- gute Schwierigkeitskurve
- präzise und durchdachte Steuerung
- Team-Option wurde nicht konsequent genutzt
- recht kurz
- gelegentliche Grafikfehler
- schwache KI

Axel's Meinung: Geht so!

■ Trotz allen Versuchen, mehr daraus zu machen, bleibt *X-Squad* unterm Strich nur ein simpler Third-Person-Shooter ohne echte Höhepunkte. Gerade die Option, Teammitgliedern Befehle zu erteilen, hilft euch durch deren armselige KI kaum. Zum anderen ist das Leveldesign so simpel konzipiert, dass ihr auch ohne bewusstes Nutzen dieser Möglichkeit keine Problemen mit dem Vorankommen habt. Und ein wenig mehr als ein gelegentliches Schalter drücken und Türen öffnen wäre Gameplay-technisch sicher nicht zuviel verlangt. Schade, denn die Atmosphäre stimmt und die Story wird mit zunehmendem Spielverlauf immer packender.



X-Squad
Third-Person-Shooter
Features: CD, DS, MC
■ Entwickler: EA Square
■ Hersteller: Electronic Arts
■ Preis: ca. 120 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
72%	69%	76%

SPIEL SPASS 74%

Donald Duck: Quack Attack

1, 2, 3, 4, 5 – haben wir es endlich geschafft?

D ass Umsetzungen eines Spiels auf möglichst viele Plattformen sich zum beliebten Volkssport der Videospiel-Industrie entwickeln, ist uns ja schon seit einiger Zeit bekannt – aber gleich so viele Versionen innerhalb so kurzer Zeit? Na, zumindest bietet uns die PS2-Attacke nach den nur marginal unterschiedlichen N64-, PS- und DC-Varianten wenigstens grafisch etwas Neues.

Denn zumindest in den ersten Minuten glaubt man doch tatsächlich, es mit einem komplett überarbeiteten Spiel zu tun zu haben. Nicht etwa, weil die Grafik nun noch besser als auf DC aussähe – das ist nämlich leider ganz und gar nicht der Fall –, oder dass ein gänzlich unbekannter Plot oder gar ein erweitertes Gameplay geboten würden. Fehlanzeige. Immerhin wurden die Level komplett neu designt. Dazu gibt es ein paar andere Gegner, und ihr habt die Möglichkeit, nun Spezial-Attacken auszuführen.

Ob die Änderungen allerdings ausreichen, um sich *Quack Attack* noch einmal zu kaufen, wagen wir zu bezweifeln. Noch immer hüpft ihr durch recht lineare Level, kämpft gegen aufkommende Langeweile und freut euch über jede noch so kleine Abweichung im Level-Verlauf – die leider längst nicht zahlreich genug sind. Unverständlich ist uns vor allem, wie es passieren konnte, dass die an sich gelungene Steuerung der Sony-, Nintendo- und Sega-Kollegen nun nicht mehr annähernd so griffig und direkt reagiert – Fehlsprünge und unverschuldete Kollisionen mit den Feinden sind auf der PS2 kaum zu vermeiden. CD


▲ Neues Gameplay-Element: Durch Sammeln von Zahnrädern lernt ihr neue Special-Moves.


▲ Ebenfalls neu: Diesmal rennt ihr nicht nur in der Bonus-Stage aus dem Bildschirm heraus. Auch in regulären Leveln kriegt ihr das hin.

Shortcut

- re-designte Level
- nette Sprach-Samples
- zu gradlinig
- schwammige Controls

Christian's Meinung: Geht So!

■ Licht und Schatten: Auch wenn das Level-Design – abgesehen von der mangelnden Abwechslung – von allen Konsolen-Versionen auf der PS2 am besten gelungen ist, macht mir nun die Steuerung sehr zu schaffen. Oft fehlt die Schatten-Darstellung, und es herrscht ein generell schwammiges Gefühl, was dank unfairer Stellen den Schwierigkeitsgrad um einiges in die Höhe schnellen lässt. Wollt ihr also tadelloses Gameplay, dann greift zum DC. Steht euch der Sinn eher nach neuen Ideen im Level-Design, dürfte die PS2 euer Ding sein.



Donald Duck: Quack Attack
Jump'n'Run
Features: CD, MC, DS
■ Entwickler: Disney Interactive
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
77%	72%	75%

SPIEL SPASS 69%







▲ Eure Teamkollegen folgen euch auf Schritt und Tritt. Gewöhnt euch in den Trainingsmissionen am besten erst einmal daran.



▲ Wichtigste Regel: Erst den Raum sichern und prüfen, ob auch wirklich kein Feind mehr am Leben ist.

Shortcut

- extrem tiefes Gameplay
- unzählige Möglichkeiten
- genialer Planungsmodus
- sehr fordernde Missionen
- Trainings-Level
- vollgepackte, aber gut zubenutzdende Steuerung
- 16 Missionen (inklusive Missionpack Eagle Wath)
- kein Mehrspieler-Modus
- lange Ladezeiten

Rainbow Six

Nichts für Pistoleros, Rambos und ungeduldige Weltenretter.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Nur knapp ein Jahr nach den N64- und PS-Versionen und immerhin fast ein halbes Jahr nach dem DC-US-Release (dort ist bereits der Nachfolger verfügbar) liegt auch schon die Testversion dieser Tom-Clancy-Adaption auf unserem Schreibtisch.

Nach einem so langen Zeitraum stellt sich natürlich zuallererst die Frage, ob sich das Warten denn überhaupt gelohnt hat. Nun, auch wenn wir später noch genauer auf die Details eingehen werden, lässt sich auf alle Fälle sagen, dass sich Freunde von 3D-Taktik-Shooter-Verschnitten diese Spezialeinheiten-Simulation auf keinen Fall durch die Lappen gehen lassen sollte.

Die 16 Missionen decken von Geiselrettung über das Ausräuchern von Drogendealer-Nestern bis hin zum gezielten Ausschalten bestimmter Verbrecher das gesamte Spektrum an Spezialaufträgen ab. Um darin aber überhaupt den Hauch einer Chance zu haben, ist vor allem einmal ein intensives Studium der Anleitung notwendig. Denn selten zuvor wurde das DC-Pad derart komplex mit Funktionen bestückt wie in *Rainbow Six*. Zwar bedeutet dies für den Spieler erst einmal eine gewisse Eingewöhungszeit, andererseits lassen sich sämtliche Funktionen und Befehle während des Games ausführen, was einen separaten Optionsscreen wie beispielsweise in *Hidden & Dangerous* überflüssig macht. Doch nicht nur die Steuerung eures Teams will erlernt sein, auch das Handling der Waffen und Ausrüstungsgegenstände erfordert Übung. Dafür bietet sich der gut gemachte Trainings-Parcours geradezu an. Doch wer nun glaubt, endlich mit der Action beginnen zu können, hat sich getäuscht.

Zu den Waffen!

Wichtigster Aspekt jeder Mission ist das sorgfältige Planen der Vorgehensweise. Und in diesem Punkt bietet euch *Rainbow Six* eine Vielzahl verschiedener Möglichkeiten, die Neulinge netterweise auch von der CPU ausführen lassen können. Dazu zählt vor allem die richtige Auswahl der Teammitglieder und je nach zu erwartenden Situationen auch die Wahl der richtigen Ausrüstungsgegenstände und Waffen. So ist es etwa immer empfehlenswert, einen Herzschlag-Messer bei einem der Teammitglieder zu platzieren, um so die ungefähre Position der Gegner erahnen zu können. Selbst, wenn euer Team aus mehreren Unterteams besteht, könnt ihr immer nur den Anführer der einer Gruppe steuern. Den Rest besorgt die CPU nach euren jederzeit veränderbaren Anweisungen. Und auch die Teammitglieder der gerade gesteuerten Gruppe folgen euch in blindem Gehorsam und dienen als zusätzliche Feuerkraft oder im schlimmsten Fall als zusätzliches Leben. Ebenfalls von entscheidender Bedeutung ist es, sich anhand des Briefings und der Lagepläne eine genaue Karte zurecht zu legen, die die Teams dann abschreiten. Vergesst dabei nie, dass *Rainbow Six* alles andere als ein Ego-Shooter ist und der Schlüssel zum Erfolg in überlegter und vorsichtiger Vorgehensweise liegt. Gerade wenn es darum geht, Geiseln zu retten, solltet ihr tunlichst darauf achten, so spät wie möglich – wenn überhaupt – entdeckt zu werden. Auch wenn die Gegner-KI nicht völlig frei von Fehlern ist, machen euch die bösen Buben ganz schön Druck und reagieren oft verblüffend menschlich. nicht Grafisch ist die DC-Version von *Rainbow Six* sicherlich die beste Konsolenumsetzung, obwohl die Qualität der PC-Versionen leider nicht erreicht wird. Dafür punktet der zwar spärlich, aber gezielt eingesetzte Sound, der die Spannungskurve noch weiter nach oben treibt. AB



▲ Knallharte Söldner im Dienste der Gerechtigkeit.

Rainbow Six

3D-Strategie-Shooter

Features



- Entwickler: Red Storm Entertainment
- Hersteller: Swing Entertainment
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 16 Jahre
- Schwierigkeit: mittel-schwer

Grafik	Musik	Sound
78%	73%	77%

SPIEL SPASS 82%

▲ Nur mit Tarnklamotten habt ihr eine Chance, unbehindert zum Missionsziel vorzudringen.

▲ Ohne die richtige Ausrüstung seid ihr aufgeschmissen.



Axel's Meinung:

■ Es ist natürlich Geschmackssache, ob ihr euch mit dem Gedanken, stundenlang an einer Mission zu feilen, anfreunden könnt oder nicht. Mir persönlich macht es einen unglaublichen Spaß, meine Jungs richtig auszurüsten und mir mein Vorgehen genau zu überlegen.

Auch, wenn das Spiel am Anfang noch recht leicht von der Hand geht, werden spätestens ab den Zusatzmissionen, die freundlicherweise mit auf die GD gepackt wurden, eure strategischen Fähigkeiten aufs Härteste gefordert. Alle, die in First-Person-Games auch mal ihren Grips und nicht nur ihren Trigger-Finger anstrengen möchten, sollten sich *Rainbow Six* unbedingt vormerken. Wenn es überhaupt einen echten Kritikpunkt gibt, dann ist dies der fehlende Mehrspieler-Modus, der doch sogar in der N64-Version dabei war. Hier wurde wirklich Potential verschenkt. Gar nicht zu reden von einer Online-Funktion ...

Tiger Woods PGA Tour

Ein Tiger auf dem Rasen macht noch lange keinen Hit.

Um es sportlich auszudrücken: Wenn die Produktion von Fortsetzungen eine sportliche Disziplin wäre, dann besäße EA Sports den unangefochtenen Weltmeistertitel. So wurde auch die Serie um Tiger Woods, den wohl bekanntesten Golfer unserer Zeit, alljährlich aufgefrischt.

Wer jetzt hofft, gegenüber dem Vorgänger seien großartige Änderungen oder gar Verbesserungen zu erwarten, täuscht sich leider. Einzig die neu hinzugekommene Steuerungsvariante „Tiger Control" war in der letztjährigen Version nicht enthalten. Doch diese ist ohnehin nicht unbedingt sinnvoll. Oder legt ihr Wert darauf, in einer ernsthaften Simulation die Flugbahn des Balls noch während des Fluges zu beeinflussen?

Axel's Meinung: Naja!

■ Ein besonders großer Golf-Fan war ich ja nie, aber für dieses Game dürfte sich nicht mal der Tiger selbst begeistern können. Selbst wenn Aspekte wie die Umsetzung der Kurse und die Ballphysik durchaus gut gemacht sind, ist es vor allem die antiquierte Grafik, die enttäuscht. Irgendwann muss EA doch einsehen, dass solch lieblose Sequels nur den ansonsten hervorragenden Ruf als Sport-Sim-Spezialisten ruiniert. Und wenn schon jedes Jahr ein marginal verbesserter Nachfolger kommen muss, dann sollte dieser wenigstens nicht als Vollpreis-Spiel angeboten werden.


▲ Schöne Texturen sucht ihr auf diesem virtuellen Golfplatz leider vergebens.



▲ Die Steuerung ist zwar recht präzise, doch das sollte bei einem Golf-Titel ja auch nicht das Problem sein.

Ansonsten ist alles beim Alten geblieben, außer dass das Design nun der neuen EA-Sports-Linie angepasst wurde. Entscheidet zwischen Trainingsrunden, einem Match, Strokes- und Skin-Spielen, wobei euch als Gegner neben altbekannten Golfern wie Tiger Woods oder Justin Leonard noch sechs neue PGA-Freaks, darunter Lee Janzen und Steve Stricker. Kennt ihr nicht? Wir auch nicht. Neben der oben erwähnten Tiger-Control sind zur Steuerung eures Schlages wieder die bekannten Klick- und Analog-Steuerungen vorhanden.

Der enttäuschendste Aspekt ist allerdings die in keinerlei Hinsicht verbesserte Grafik. Weder die simplen Animationen noch die langweiligen Texturen der sechs PGA-Kurse, darunter Klassiker wie Pebble Beach, aber auch weniger geläufige Greens wie Poppy Hills oder SpyGlass Hill wurden in irgendeiner Weise verbessert. Hier macht sich das Alter der PlayStation überdeutlich bemerkbar. Wie so oft zeigt auch diese Sim, dass ein guter Name alleine noch kein gutes Game ausmachen. AB



▲ Auch wenn Tiger nett digitalisiert wurde – seine Animationen sind armselig.



Shortcut
- ☺ realistische Kurs-Umsetzung
- ☺ viele Spielmodi
- ☹ belanglose Grafik
- ☹ keine Neuerungen gegenüber den Vorgängern

Tiger Woods PGA Tour
Golf-Simulation
■ Features



■ Entwickler: EA Sports
■ Hersteller: Electronic Arts
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
65%	--%	63%

SPIEL SPASS 68%

Ducati World

Wer bei Bologna an eine Spagettisauce denkt, hat noch nichts von Ducati gehört.

Was dem Autonarren sein Ferrari, das ist dem Biker die Ducati. Auch, wenn zwischen den italienischen Rennmaschinen ein gewisser Preisunterschied besteht, gehören die Ducati-Motorräder zu den teuersten Serienmaschinen auf dem Markt.

Nun präsentiert Acclaim ihr neustes Motorrad-Game *Ducati World*, das vom Entwicklerteam Attention to Detail in enger Zusammenarbeit mit dem italienischen Hersteller entwickelt wurde. Im Spiel stehen euch zwei Spielmodi zur Verfügung. Hinter dem „Ducati Quick Race" verbirgt sich der Arcade-Mode, in dem ihr durch das erfolgreiche Beenden zunehmend schwierigerer Rennen neue Motorräder erhaltet. Insgesamt wählt ihr hierbei zwischen drei Schwierigkeitsstufen und acht verschiedenen Kursen. Im Simulations-Modus geht es um Bares. Hier verwendet ihr eure mühsam erfahrenen Preisgelder dazu, die Motorräder mit neuen Zubehörteilen und Ausbaustufen konkurrenzfähig zu halten. In diesem Spielmodus ist es auch möglich, gegen einen Freund und sein getuntes Zweirad anzutreten. Der Clou dabei ist, dass der Gewinner alles kriegt und der Verlierer seine Maschine an den Kontrahenten abtreten muss.

Neben Modellen der aktuellen Baureihen könnt ihr die Kurse und Spielmodi auch mit Klassikern aus der bis in die 50er Jahre zurückreichenden Firmengeschichte absolvieren. Doch so unterhaltsam das Ganze zumindest für Zweirad-Freunde auch sein mag – über einige technische Schwierigkeiten kann selbst das gelungene Ducati-Flair nicht hinwegtäuschen. Insbesondere die bei fast allen Motorrad-Spielen delikate Steuerung sorgt leider für einige frustrierende Situationen und auch die Grafik ist nicht gerade als gelungen zu bezeichnen. AB



▲ Wie es sich für Racer gehört, seid ihr auch nachts unterwegs. Auf Fahrzeugbeleuchtung wie z.B. Rücklichter wurde jedoch verzichtet.



▲ Zwar ist die „Cockpit-Perspektive" schön anzusehen, besonders leicht spielt es sich so allerdings nicht.

Axel's Meinung: Naja!

■ Auch wenn *Ducati World* einige interessante Aspekte und viele verschiedene Fahrzeuge bietet, springt der Funke bei mir nicht so ganz über. Gerade die recht pixelige Grafik, gepaart mit etlichen Clipping-Fehlern, erinnert immer wieder schmerzlich daran, dass man es leider nur mit einem Spiel zu tun hat. In diesem Punkt bleibt zu hoffen, dass die angekündigte DC-Umsetzung besser aussieht. Und vielleicht gelingt es den Entwicklern bis dahin auch, eine etwas realistischere und nachvollziehbarere Steuerung zu implementieren. Denn in der PS-Version sind die Kurven meist nur mit Glück und nicht mit Können zu bewältigen.

Shortcut
- ☺ motivierender Simulations-Modus
- ☺ interessante Oldie-Bikes
- ☺ Zweispieler-Simulations-Modus
- ☹ pixelige Grafik
- ☹ nervige Steuerung
- ☹ Clipping-Fehler

Ducati World
Rennsimulation
■ Features



■ Entwickler: Attention to Detail
■ Hersteller: Acclaim
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
63%	63%	70%

SPIEL SPASS 64%






▲ Komisch, komisch. Beim Endgegner kann Cain plötzlich im Wasser laufen, während er in Dungeons gnadenlos absäuft ...


▲ Gotcha! Viel Strafing und gnadenlos auf den Attack-Button hämmern, hilft euch bei den meisten Gegnern weiter.

Eternal Ring

Wie cool – ein neues *Ultima Underworld*!

Ja klar, und ihr glaubt immer noch ans Christkind, was? Eigentlich ist es ja wirklich ein sehr lobenswertes Unterfangen, eine neue Plattform gleich zu Beginn auch mit neuer RPG-Kost zu versorgen. Das entscheidet schließlich in Japan nicht selten über Erfolg und Untergang einer Konsole. Doch wenn es sich dabei um solche minderwertige Schnellschüsse wie eben *Eternal Ring* handelt, dann lehnen wir doch dankend ab ...

Die Motivation des Helden Cain Morgan, sein Abenteuer zu bestreiten, könnt ihr euch sowieso selbst zusammenreimen: einen Krieg zwischen zwei Königreichen verhindern, was denn sonst? Etwa die gesamte Welt retten? Deshalb sparen wir uns an dieser Stelle den Platz und kommen lieber gleich zum Gameplay, das dann allerdings, mal gelinde ausgedrückt, auch nicht sonderlich vom Hocker reißen kann.

From Software, durch ihre 3D-RPG-Ausflüge in der *King's Field*-Serie (PS) vielleicht bei einigen von euch bereits bekannt – oder besser gesagt berüchtigt –, versucht es diesmal mit mehr Hardware-Power unter dem Hintern erneut.

Dass dieser Absturz nun aber alleine – oder überhaupt – der PlayStation2 zuzuschreiben ist, wagen wir zu bezweifeln. Vielmehr handelt es sich bei diesem Machwerk eher um ein husch husch zusammengestöpseltes Primitiv-RPG, das wohl nur zu dem Zweck erschaffen wurde, möglichst noch vor der Konkurrenz in den Ladenregalen zu stehen. Nur so ist es zu erklären, dass ihr die meiste Zeit durch die ewig gleichen, fade texturierten Dungeons latscht beziehungsweise „schlendert", denn rennen oder gar springen hat Caine noch nicht gelernt.

Eure Sichtweite ist entweder im Freien durch undurchdringliche Nebelbänke oder in Gewölben einfach durch riesige schwarze Löcher auf ein Minimum reduziert und die Gegner-KI steht der der gemeinen Hausstaubmilbe in nichts nach. Dass die englische Sprachausgabe ebenfalls nicht gerade das Gelbe vom Ei darstellt – das Wort „lippensynchron" wird bei Gesprächen fast schon ins Lächerliche gezogen –, macht *Eternal Ring* klarerweise auch nicht besser.

Einziger Lichtblick ist der manchmal ganz gute Soundtrack sowie das recht witzige Ring-Feature: Hierbei bastelt ihr mithilfe magischer Juwelen zauberhaften Fingerschmuck, der euch je nach Mischverhältnis (bis zu sechs unterschiedliche Edelsteine können kombiniert werden) andere Spells beschert. Doch wie gesagt: Diese positiven Aspekte verhelfen *Eternal Ring* zwar gerade noch zu einer Vierziger-Wertung, zu einem respektablen RPG fehlt aber noch ein enormes Stück. CD

Shortcut

- ☺ stellenweise guter Soundtrack
- ☺ tolles Ring-Feature
- ☹ lahme Story-Entwicklung
- ☹ lasches Charakter-Design
- ☹ langweilige Kämpfe
- ☹ miese Präsentation
- ☹ fades Gameplay









Na ja!
„Übel, übel, übel ..."

Christian's Meinung:

■ Es ist ja nicht so, dass wir nicht genügend andere, hochwertige RPGs zur Auswahl hätten – wenn bei euch zu Hause eine PlayStation2 rumsteht, dann füttert sie besser mit PSone-Rollenspielkost. Eine solch miese Qualität wie bei *Eternal Ring* ist einfach nicht mehr zu akzeptieren, auch wenn die Hardwaremöglichkeiten der neuen Maschine sicherlich von keinem Team auch nur ansatzweise ausgelotet sind. Ihr meint, die Grafik wäre nicht so wichtig? Okay, spontan fallen mir aber noch die lahme Story, die dämlichen Gegner, das bis auf das Ring-Feature langweilige Gameplay sowie das fehlende Charakter-Design ein. Soll ich weiter machen? Nein, das spare ich mir lieber und zocke weiter *Lunar 2* ...

Eternal Ring

Rollenspiel

■ Features: DVD, DS, MC

- Entwickler: **From Software**
- Hersteller: **Ubi Soft**
- Preis: **ca. 120 Mark**
- Geeignet für: **Masos**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
32%	61%	46%

SPIEL SPASS 41%


▲ Da stehen sie wie der Ochs vorm Berg und wissen nicht, was tun. Die KI ist bescheiden.



▲ Wenigstens beim Status-Bildschirm gab man sich ein wenig Mühe: schön übersichtlich.


▲ Und so sieht eine typische Oberwelt in *Eternal Ring* aus. Wo sie ist, fragt ihr?

Freaks In Focus

Ihr glaubt, es wäre lustig, mal bei uns vorbeizuschauen? Ihr denkt, unser Job wäre ein Honigschlecken? Immer nur spielen und Spaß haben? Dann wollen wir euch mal die Geschichte von Olaf erzählen ...

In Ulm und um Ulm herum – diesmal bei uns: Hardcore-Veteran Olaf, der mit satten 33 Lenzen und einer überwältigenden Hardware-Sammlung auf einige Erfahrung im Spiele-Bereich zurückblicken kann. Er durfte sich diesen Monat schmerzhaft davon überzeugen, dass das Redakteurs-Dasein nicht unbedingt ein Zuckerschlecken ist.

Denn neben all den wunderbaren und ach so lustigen Spieleperlen, die oft bei uns vorbeischneien, befinden sich ab und zu auch echte Parade-Gurken. Nicht nur, dass ein Rollenspiel-Test generell sehr aufwändig ist und schon mal in Arbeit ausarten kann – mit *Eternal Ring* wird diese Arbeit sogar zur Qual.

Doch Olaf kämpfte tapfer, musste aber nach einigen harten Stunden mit schweißnasser Stirn und zitternden Händen aufgeben: So kann – und wird – die Zukunft der PS2 nicht aussehen.

Also wandten wir uns lieber angenehmeren Dingen zu: Passend zur Jahreszeit wurde *SSX* bis zum Umfallen gezockt. So konnte wenigstens noch ein Teil der Ehre der PS2 gerettet (und ToX vernichtend geschlagen) werden. Wenn ihr trotzdem noch Lust habt, uns für einen Tag in der Redaktion zu besuchen – hey, vielleicht habt ihr Glück und wir verschonen euch sogar vor solchen Gurken –, dann schreibt uns doch einfach einen kurzen Brief (Adresse steht im Impressum) oder eine E-Mail (vg@future-verlag.de) mit kurzem Lebenslauf und Begründung, warum wir gerade euch zu uns einladen sollen. Die Anreise sowie Kost und Logis gehen selbstverständlich aufs Haus – Ehrensache.



▲ Luke – ich bin dein Vater. Auch der POD-Racer konnte gefallen.



Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



- Name & Nickname: **Olaf Groner/Umbert von Sinnen**
- Ungewöhnlicher Nick, woher kommt der? **Von früheren MAD-Ausgaben. In einem Don-Martin-Cartoon gab's mal ein „Umbert von Sinnen"-Gymnasium – das war so cool, dass ich es einfach übernommen habe.**
- Alter: **33**
- Beruf: **habe Maschinenbau studiert**
- Zocke seit: **16 Jahren**
- Meine Konsolensammlung: **diverse Game-&-Watch-Spiele, das Erste war Fire; GameBoy, Virtual Boy; NES; SNES & Super GameBoy; N64; Game Gear; Nomad; Master System; Mega Drive & Mega CD; X32; Saturn; CD 32; Vectrex; Atari VCS; Lynx 1 & 2; Jaguar; PC Engine; 3DO; CD-i; PlayStation**
- Kein DC oder PS2? **Fürs DC fehlt mir im Moment die Kohle und die PS2 würde ich nicht mal kaufen, wenn ich das Geld dafür hätte. Erstens stimmt das Preis-/Leistungs-Verhältnis nicht und zweitens ist noch kein Spiel erhältlich, das ich unbedingt haben müsste.**
- Meine Lieblings-Games: ***Zelda*-Serie, weil bis auf den zweiten Teil jeder zu seiner Zeit einfach spitze war; *Perfect Dark*, weil es Action der Superlative inklusive spannender Story bietet; *Comic Zone*, weil super-witzig und prima auf Nomad spielbar; *Star-Wars-Trilogy* (SNES), weil ich trotz hohem Frust-Faktor noch nie auf einer Konsole besseres Star-Wars-Feeling erleben durfte.**
- Was mir nie in den CD-/Modulschacht kommen würde: ***Hugo*; Pad-Verschrottungs-Games im Stile von *Mario Party* oder *Track & Field*.**
- Mein größter Fehleinkauf: ***Dragons Lair* & Laser-Disc-Player – sieht zwar sehr gut aus, hat als Spiel aber überhaupt keine Berechtigung.**
- Die PS2 interessiert dich anscheinend nicht, wie sieht's mit GameCube oder Xbox aus? **Wenn sie nicht so maßlos überteuert wie Sonys Kiste auf den Markt kommen, kann man sicher darüber nachdenken.**
- Was ich sonst noch so loswerden wollte: **Den Hype um die PS2 kann ich einfach nicht verstehen – hey, es kommt doch auf den Spielspaß an und da ist mir noch kein Titel untergekommen, das einen Kauf der Konsole rechtfertigen würde.**



▲ **Da haben beide gut lachen: Der *Eternal Ring*-Test ist vorerst abgeschlossen, und nachdem schnell der Meinungskasten geschrieben ist, kann man sich erfreulicheren Dingen zuwenden.**



▲ **Der Haken bei der Sache: Wenn ihr uns besuchen wollt, müsst ihr in Kauf nehmen, stundenlang von Quatschtante Sankamon zugeschwallt zu werden ... ;-)**



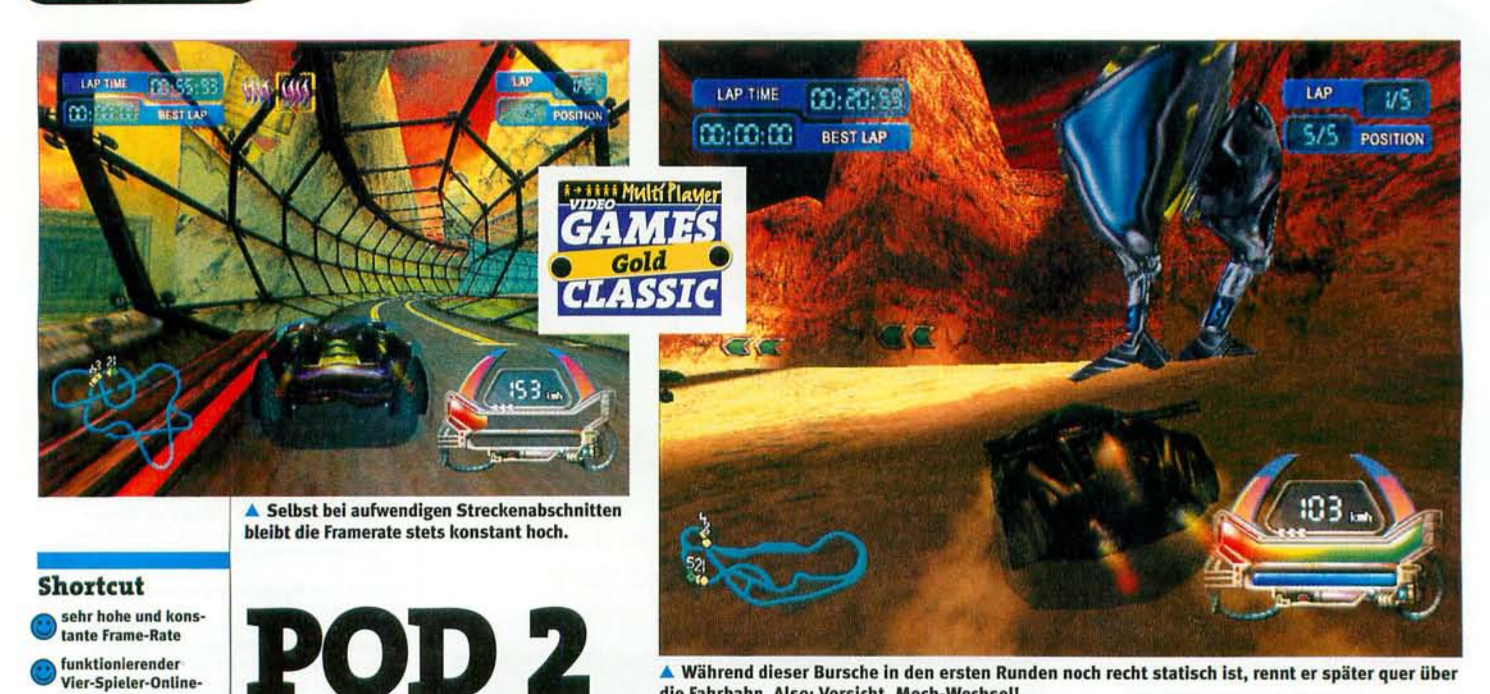
Na ja!

„So spannend wie ein Telefonbuch"

Eternal Ring

Freak-Meinung:

Das war also mein erstes PS2-Spiel. RPGs sind eigentlich durchaus mein Ding, aber das kann's ja wohl nicht gewesen sein. Fangen wir mal mit den Pluspunkten an: Die Viecher, auf die man draufhauen darf, sehen besser aus, als ich's von der PS1 gewohnt bin. Und das System mit den selbst per aufgelesenen Edelsteinen getunten magischen Ringen verspricht einen gewissen Unterhaltungswert. Aber leider war's das dann. Die Umgebungen schwanken zwischen schwarzen Löchern in den Dungeons und Nebel im Freien. Die Steuerung ist ziemlich lahm und bietet nicht mal die Möglichkeit, schneller zu laufen. Die Gegner-KI ist auf dem Niveau von trockenem Knäckebrot. Und als Letztes macht es einfach keinen Spaß, weil es insgesamt schrecklich zäh zu spielen ist.



▲ Selbst bei aufwendigen Streckenabschnitten bleibt die Framerate stets konstant hoch.

▲ Während dieser Bursche in den ersten Runden noch recht statisch ist, rennt er später quer über die Fahrbahn. Also: Vorsicht, Mech-Wechsel!

Shortcut

- 😊 sehr hohe und konstante Frame-Rate
- 😊 funktionierender Vier-Spieler-Online-Modus
- 😊 extrem gut durchdachtes Streckendesign
- 😊 saubere und übersichtliche Grafik
- ☹ kein Liga-Modus
- ☹ etwas zu wenig Strecken
- ☹ keine sichtbare Veränderung der Fahrzeuge
- ☹ nur Standard-Extrawaffen

POD 2

Zwar nicht sechs Milliarden Spieler, doch immerhin online.

Futuristische Rennspiele an sich sind ja nicht unbedingt etwas Besonderes, doch im Falle von *POD 2* betritt Ubi Soft erstmals Konsolen-Neuland.

Na gut, Neuland ist vielleicht etwas hoch gegriffen, wirbt Sega doch schon seit der Einführung des DC mit der Möglichkeit, online gegen andere Zocker auf dem Erdball zu kämpfen. In *POD 2* könnt ihr zwar „nur" gegen bis zu drei menschliche Spieler antreten, doch dies funktioniert überraschend gut. Näheres dazu findet ihr im Online-Kasten.

Abgesehen von diesem Feature präsentiert sich auch das eigentliche Spiel als erfreulich solide. In bester *Rollcage*-Tradition müsst ihr euch gegen fünf weitere Fahrer auf acht verschiedenen Kursen behaupten. Dazu besitzt ihr die Wahl zwischen acht verschiedenen Fahrzeugen, die sich in Eigenschaften wie Steuerung, Geschwindigkeit, Beschleunigung oder Schutzschild unterscheiden. Zusätzlich erwarten euch versteckte Vehikel und Zusatzfahrzeuge im Online-Modus.

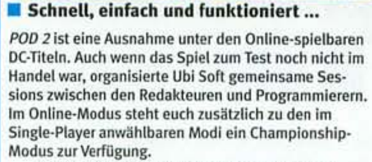
Für welches Gefährt ihr euch auch entscheidet, ihr werdet schnell merken, dass die kleinen Flitzer ohne Übung nur schwer auf der Strecke zu halten sind. Dies liegt jedoch zum Glück nicht an der Steuerung, die sehr präzise und direkt ist, sondern am sehr herausfordernden Streckendesign.

Strecken ohne Längen

Überhaupt merkt man den Kursen an, dass hier mit viel Liebe zum Detail gearbeitet wurde. So erwarten euch neben unzähligen animierten Streckenobjekten wie den zum Teil auch auf der Fahrbahn herumirrenden Roboter-Dinos jede Menge versteckte Abkürzungen. Ohne diese wohl überlegt zu nutzen, habt ihr kaum eine Chance auf den Sieg. Ebenso wichtig ist der Einsatz der Extras, die überall auf der Strecke herumliegen. Besonders das Turbo-Power-Up ist hier von unschätzbarem Wert, um den Konkurrenten eine Nasenlänge voraus zu sein. Ansonsten sind die Extras jedoch leider recht durchschnittlich und bieten nichts, was man in vergleichbaren Games nicht auch schon gesehen hat. Auch auf ein optisch erkennbares Schadensmodell müsst ihr leider verzichten, da sich Kollisionen nur auf eine Dezimierung des Schutzschildes beschränken.

Ungewöhnlich gut gelungen ist allerdings die Grafik, die sowohl im Mehrspieler- als natürlich auch im Einzelspieler-Modus einen wirklich hervorragenden Eindruck macht. Die Frame-Rate liegt konstant bei etwa 60 fps und kommt auch bei mehreren Fahrzeugen gleichzeitig nicht ins Stocken. Auch von hässlichen Pop-Ups und Clipping-Fehlern bleibt ihr völlig verschont. Und auch wenn die Vehikel selbst nicht unbedingt toll aussehen, bieten die Strecken mit abgedrehten Transparenzbauten und organisch anmutenden Gebilden einiges fürs Auge. Kein Wunder, denn Ubi Soft hat einen Ruf zu verlieren: Das erste *POD* war 1997 das erste Rennspiel für PCs, dass die damals brandneuen 3Dfx-Beschleunigerkarten bis aufs Letzte ausreizte. AB

Rennen übers Netz



Schnell, einfach und funktioniert ...

POD 2 ist eine Ausnahme unter den Online-spielbaren DC-Titeln. Auch wenn das Spiel zum Test noch nicht im Handel war, organisierte Ubi Soft gemeinsame Sessions zwischen den Redakteuren und Programmierern. Im Online-Modus steht euch zusätzlich zu den im Single-Player anwählbaren Modi ein Championship-Modus zur Verfügung.

Außerdem ist es möglich, mit einem anderen Mitspieler im Team anzutreten. Auch wenn die Server logischerweise noch nicht völlig ausgelastet waren, sind wir von der Performance schwer beeindruckt. Es macht keinen Unterschied, ob man Online oder gegen Mitspieler am Split-Screen spielt.

POD 2
Fun-Racer
Features



- Entwickler: Ubi Soft
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 99 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
84%	77%	79%

SPIEL SPASS 78%
MULTI-PLAYER 83%

Axel's Meinung:

Selbst ohne die Online-Funktionen ist *POD 2* ein sehr gutes und vor allem gradliniges Spiel. Ohne sich lang mit nervigen Menüs herumschlagen zu müssen, werdet ihr ohne Umwege auf die Piste geschickt und könnt euch nach Herzenslust austoben. Für längere Motivation sorgen nicht zuletzt der stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad und die mit allerlei raffinierten Details versehenen Kurse. Besonders gut gelungen ist allerdings die Online-Anbindung, die nicht nur problemlos und unkompliziert funktioniert, sondern auch ein Spielvergnügen ohne lästige Ausetzer und mit atemberaubendem Tempo bietet. Für diesen gelungenen Einstand in die Online-Action hat sich *POD 2* den Mehrspieler-Classic wahrlich verdient.

Super!
„Auch alleine ein Mordsspaß"



▲ Während des Rennens werden euch Infos wie die augenblicklich schnellste Runde angezeigt.



▲ Mit eingeschaltetem Turbo fällt es besonders schwer beweglichen Hindernissen wie diesem Greifarm auszuweichen.



Surfing H3O

Land unter auf der PS2

Ursprünglich handelt es sich bei *Surfing H3O* ja um das in Ausgabe 10/2000 als Import getestete Japano-Spiel namens *Surfroid*. Doch um das Surf-Debakel westlicheren Geschmäckern zugänglicher zu machen, wurden einige Veränderungen vorgenommen.

Dass diese Überarbeitung die besten Aspekte des Spiels betrafen, ist nicht einmal der größte Kritikpunkt an *Surfing H3O*. Darüber hinaus wurde der geniale Surf-Punk durch belanglosen Alternative-Rock ersetzt und auch die coolen Surf-Aliens sind jetzt nur noch als freispielbare Charaktere vertreten, zusätzlich ist das Gameplay nach wie vor ebenso verworren wie im Japano-Pendant.



▲ Die Gischt lässt noch am ehesten erahnen, dass man sich auf dem Wasser bewegt.

Das Spielprinzip beschränkt sich darauf, Tricks auszuführen, Symbole einzusammeln und innerhalb eines Zeitlimits das Ziel zu erreichen. Dazu stehen, wie bereits erwähnt, anstelle der futuristischen Surfer nun menschliche Wellenanbeter zur Verfügung, doch unterscheiden sich diese kaum voneinander. Auch die Auswahl der Boards hat bestenfalls in optischer Hinsicht einen gewissen Unterhaltungswert, denn am Surfverhalten ändert sich nicht das Geringste.

Mit dem größten Problem seht ihr euch allerdings konfrontiert, sobald ihr mit eurem Surfer ins kühle Nass befördert werdet. Selbst mit dem witzigen Surfaufstecker fürs PS2-Pad gehört schon eine Menge Übung dazu, das Brett halbwegs unter Kontrolle zu bekommen, doch nachdem man leider bei uns auf dieses Gadget verzichtet hat, gerät die Steuerung zu einer äußerst frustrierenden Angelegenheit. Doch selbst wenn man nach unzähligen Versuchen die ersten Hürden genommen hat, stellt sich die Frage: Warum überhaupt? Weder die optische Darstellung, noch das zusammengeschustert wirkende Gameplay (wieso muss man anstelle des reinen Surfens auch noch merkwürdige Kristalle einsammeln?) entschädigen für das frustrierende Handling. Abgesehen davon wird *Surfing H3O* extrem schnell langweilig, da sich außer der Wellenhöhe auch in späteren Schwierigkeitsstufen nichts mehr ändert. AB

Axel's Meinung: Hilfe!

Ich war wirklich bemüht, dieses Spiel zu mögen. Ganz ehrlich! Ich habe mich richtiggehend darauf gefreut, dank der PS2-Power in realistischen und zunehmend fordernden Brechern mein Glück zu versuchen. Doch bereits die extrem ungenaue und frustrierende Steuerung, die mir auch nach Studium des Tutorials ein Rätsel blieb, vergraulte mir den echten Wellenspaß. Hinzu kommt die merkwürdige Kamerafürung, die den Surfer aus wechselnden Perspektiven zeigt und so ein permanentes Umdenken erfordert. Tja, und die Wellen selbst sehen bis auf einige recht seltenen Ausnahmen eigentlich eher wie einstürzende, türkisblaue Wände aus. Da können selbst die an sich recht gut animierten und detaillierten Surfer (Tattoos!) nicht mehr allzu viel retten.

Shortcut

- ☺ cooler Soundtrack
- ☺ teilweise gutes Wellendesign
- ☹ grässliche Steuerung
- ☹ keinerlei Unterschiede zwischen den Boards und Surfern
- ☹ verworrenes Gameplay
- ☹ irritierende Kamerafürung
- ☹ an sich öde Grafik
- ☹ unfreiwillig komische Übersetzungsfehler
- ☹ keine Abwechslung
- ☹ kein Surfboard-Aufsatz!

Surfing H3O
Surf-Simulation
Features


- Entwickler: ASCII
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
65%	78%	63%

SPIEL SPASS 53%

Q-Ball Billards Master

Kneipen-Sport im High-Res-Look

Endlich hält man seine lang ersehnte PS2 stolz in Händen. Doch was denn nun mit diesem High-End-Gerät als Erstes machen? DVD-Filme sehen? Sich in atemberaubende Sci-Fi-Welten entführen lassen? Blitzschnelle Rennspiele in fotorealistischer Optik spielen? Alles falsch!

Zumindest wenn es nach Take2 geht. Denn dank deren neuster Billard-Simulation könnt ihr die PS2 in einen knapp 900 Mark teuren Billardtisch verwandeln. Hält man sich die Preise der echten Tische vor Augen, eigentlich kein schlechter Deal.

Wer sich mit dem Gedanken anfreunden kann, diesen Sport am heimischen Bildschirm und nicht in der Kneipe am Eck zu praktizieren, kommt bei *Q-Ball Billards Master* voll auf seine Kosten. Neben verschiedenen Spielmodi wie 8- und 9-Ball steht euch ein umfangreiches Tutorial zur Verfügung, das euch außer dem Reglement vor allem die Steuerung Schritt für Schritt näherbringt. Zwar ist das Handling sehr unkompliziert und mit Hilfe der guten Ausnützung des PS2-Pads auch höchst präzise gelungen, spätestens bei raffinierteren Stößen wie Lupfern oder Stopbällen sind allerdings einige Übungsrunden dringend zu empfehlen.

Interessant ist auch der „Frozen Ball"-Modus, in dem ihr wie in einem Puzzle-Spiel vorgegebene Situationen klären müsst. Hier zählt neben einem ruhigen Händchen vor allem die Fähigkeit, auch mal sprichwörtlich um die Ecke zu denken. Grafisch ist an *Q-Ball Billards Master* nicht das Geringste auszusetzen. Kugeln, Queue und Tisch sehen fast schon fotorealistisch aus und durch die absolut echt wirkenden Spiegelungen und Schattenwürfe wähnt man sich nach einer gewissen Spielzeit fast in der Kneipe. Fehlt nur noch der blaue Dunst und die Abstellmöglichkeit fürs Bierglas. AB



▲ Denksport! Hier gilt es, sich vor dem Stoß genau die Konsequenzen zu überlegen.


▲ Wie es sich gehört, lassen sich die Hilfslinien jederzeit ausblenden. Hat man ja auch gar nicht nötig ...


▲ Hübscher Anblick, aber nicht unbedingt gut spielbar. Doch immerhin kann man sich so einen guten Überblick verschaffen.

Axel's Meinung: Super!

Der einzige Grund, weshalb wir *Q-Ball Billards Master* den Classic verweigern, ist die Tatsache, dass selbst die beste Umsetzung nicht annähernd denselben Spaß bringt wie eine gepflegte Partie mit Freunden. Gut, dieses Argument trifft auf die meisten Umsetzungen real existierender Events zu, doch beim Billard gibt es im Gegensatz zum Football oder Motorcross kaum eine Ausrede, warum man nicht selbst mal das Queue in die Hand nehmen sollte. Ansonsten ist die Umsetzung perfekt gelungen. Einzig die bei manchen Einstellungen recht hektische Kamera sollte man vor Spielbeginn im Optionsmenü etwas zähmen.



Shortcut

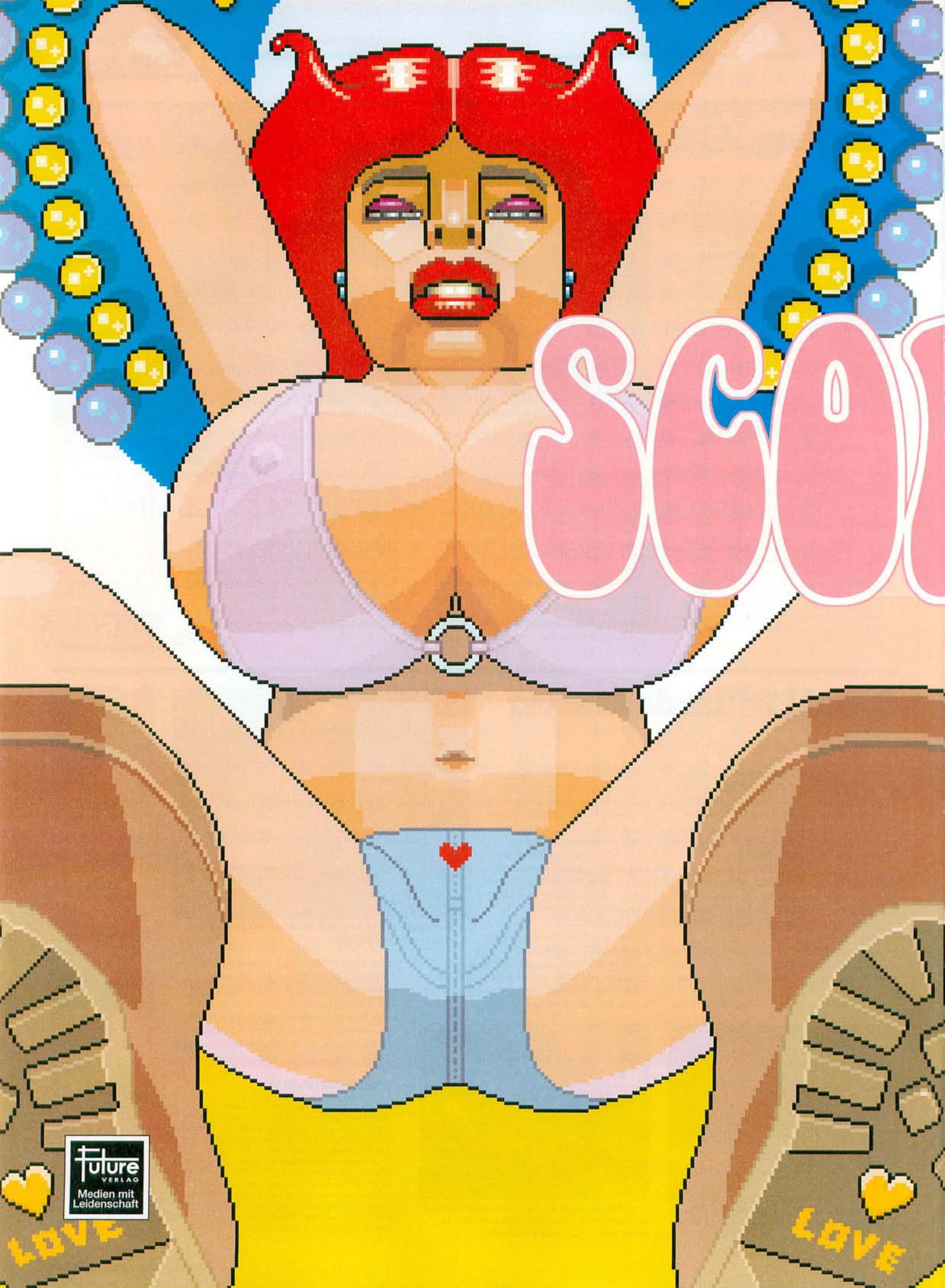
- ☺ sehr gute Physik
- ☺ perfekte Präsentation
- ☺ gutes Handling
- ☺ hilfreiches Tutorial
- ☹ nicht alle Kamera-Optionen ergeben Sinn
- ☹ manche Specials sind recht schwer umzusetzen

Q-Ball Billards Master
Billard-Simulation
Features


- Entwickler: ASK
- Hersteller: Take 2
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
81%	65%	75%

SPIEL SPASS 79%


SCO
Future
VERLAG
Medien mit Leidenschaft
LOVE
LOVE




▲ Partikeleffekte pur: Nicht nur das Wasserkräuseln ist eine absolute Augenweide.


▲ Simsalabim: Mumbo beschwört eine gigantische Inkastatue aus purem Gold, die ihr anschließend steuern dürft.



Banjo-Tooie

Wachablösung für *Donkey Kong* und *Mario 64*?

Shortcut

- ☺ drei spielbare Charaktere
- ☺ unglaublich umfangreich
- ☺ lustige Bildschirmtexte
- ☺ sehr gute Weitsicht
- ☺ tolle Animationen
- ☺ putziger Sound
- ☹ stellenweise Slow-Downs
- ☹ für Neulinge anfangs unübersichtlich

Mit einer Traumwertung von 95 Prozent sicherte sich das schlagfertige Jump'n'Run-Duo aus Bär Banjo und Straußendame Kazooie in Video Games 7/98 einen wohlverdienten Platz im Spielspaß-Olymp. Jetzt, zwei lange Jahre später, ist die Fortsetzung endlich erhältlich – zumindest in den USA. Nur soviel vorweg, auf seinen Lorbeeren hat sich Rare in der Zwischenzeit wahrlich nicht ausgeruht.

Die Story knüpft nahtlos an die Geschehnisse des ersten Teils an. Im Vorspann seht ihr, wie Klungo, seines Zeichens tollpatschiges Helferlein von Hexe und Schreckschraube Grunthilda, verzweifelt versucht, den monströsen Felsbrocken zu verschieben, der seiner mittlerweile verwesten Herrin in Teil eins den Garaus machte. Banjo, Kazooie, Maulwurf Bottles und Schamane Mumbo Jumbo, die von all dem nichts mitkriegen, vergnügen sich derweil in gemütlicher Runde beim Kartenspiel, als plötzlich die Erde zu beben beginnt. Mumbo Jumbo, verwundert über die ungewöhnlichen Erdbewegungen, entschließt sich schließlich, der Sache auf den Grund zu gehen. Seine Entdeckung ist furchtbar: Hilflos muss er zusehen, wie Grunthildas Schwestern, die sich mit einem gigantischen Bohrfahrzeug einen Weg in Banjos Welt gebuddelt haben, ihre älteste Schwester wieder auferstehen lassen. Zu allem Übel bleibt der gute Mumbo, der in Panik losrennt, um seine Freunde zu warnen, nicht unentdeckt und bekommt von der knochigen Hexe gleich noch einen mächtigen Zauberspruch mit auf die Reise geschickt. Leidtragender der chaotischen Situation ist Maulwurf Bottles, der Grunthildas wuchtige Magieattacke und den daraus resultierenden Einsturz von Banjos Haus leider nicht überlebt und wenig später den Engelchen Gesellschaft leistet.

Grunthilda hat indes nach knapp 24 Monaten Aufenthalt unter einem Stück Granit verständlicherweise so gut wie keinen Fetzen Fleisch mehr auf den Knochen. Die neuste Erfindung ihrer beiden Schwestern, eine Lebensenergie absorbierende Maschine, kommt ihr da sehr gelegen. Nur mit Hilfe dieses Technik-Ungetüms ist es Grunthilda möglich, ihre ursprüngliche Gestalt anzunehmen. Erstes Opfer des Lebensenergie-Saugers ist übrigens der König der Jinjos, der binnen Sekunden zum willenlosen Zombie mutiert. Banjo, Kazooie und Mumbo können diese Vorfälle natürlich unter keinen Umständen gutheißen. Höchste Zeit also, die knochige Hexe samt Gefolgschaft ein für allemal abzuservieren.

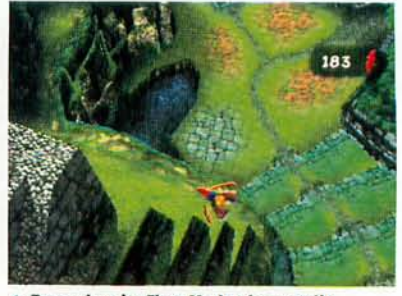
Alte Bekannte

Wie in *Banjo-Kazooie* (BK) startet euer Abenteuer in einer weitläufigen Oberwelt, die alle der insgesamt neun eigentlichen Spielwelten miteinander verbindet. Diese neun Unterwelten dürft ihr nur betreten, wenn ihr jeweils eine bestimmte Anzahl goldener Puzzleteile (Jiggys) gesammelt habt. Zehn Puzzleteile verstecken sich in jeder Welt.

Im Gegensatz zu *BK* sind jetzt keine Noten mehr erforderlich, um den Weg versperrende Begrenzungstüren zu entrie-


▲ Aufwachen: Steht Banjo zu lange tatenlos herum, gibt's von Kazooie eine Kopfnuss.


▲ Switch-Pads: Nur durch sie könnt ihr das sonst unzertrennliche Duo splitten.



▲ Besonders im Flug-Modus kommt die atemberaubende Fernsicht perfekt rüber.

▲ Abgekürzt: Eisenbahn Chuffy transportiert euch in Windeseile von einer Welt zur nächsten.



▲ Alle Knotenpunkte der Oberwelt sind durch ein Kanalsystem miteinander verbunden. Als Eingang fungieren diese, sich mechanisch öffnenden High-Tech-Maulwurfshügel.

Hocus Pocus

Wie schon im Vorgänger mutieren Banjo-Kazooie auch diesmal wieder in zahlreiche Dinge und Wesen. Hier ein kleine Auswahl:



Sub
Die Unterwasserwelt der Jolly Roger Lagoon birgt unzählige Geheimnisse, die ihr am besten in Gestalt dieses superschnellen, Torpedo-bewaffneten Mini-U-Boots ergründet. Als Wunderwaffe gegen gigantische, den Weg versperrende Riesenkraken dient ein Sonarimpuls.



Detonator
In der Glitter-Gluch-Mine verwandelt euch Humba Wamba in diesen explosiven Sprengmeister, zu dessen Hauptbeschäftigungen das Sprengen von Felsblöcken gehört. Vorsicht: Detoniert ihr, um Feinde zu plätten, kostet euch das eine wertvolle Honigwabe (Lebensenergiepunkt).



T-Rex
Im Terrydactyland verwandelt ihr euch gleich zweimal in einen Saurier: Als Baby-T-Rex „brüllt" ihr euch einen Weg durch die unterirdischen Höhlenweltlabyrinthe, als tonnenschwerer Daddy-T-Rex löst ihr problemlos sämtliche Druckplattenprobleme.



Stony
Nur in der Gestalt dieser Steinstatue könnt ihr in der Maya-Welt die Sprache der bizarren Steinmenschen entschlüsseln und so einige Rätsel lösen. Außerdem dürft ihr an einem der vielen Minispiele teilnehmen, dem sogenannten Kickball-Turnier.

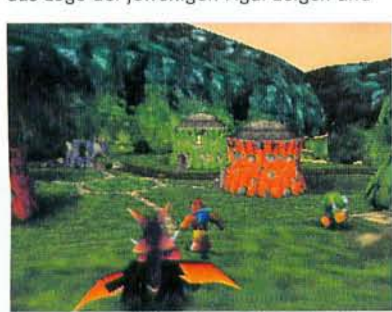
geln. Vielmehr bezahlt ihr mit den goldenen Notensymbolen einige der zahlreichen neuen Moves: Zusätzlich zu den bereits bekannten Manövern aus dem ersten Spiel können Banjo und Kazooie mehr als 40 komplett neue Bewegungen erlernen (siehe Kasten Move-Mania). Als Schlüsselfigur fungiert dabei Militärmaulwurf Jamjar: In jeder Welt hat er mehrere Bodenluken installiert. Findet sie und Jamjar wird euch in Versform die Ausübung eines neuen Moves genau erklären.

Einsam sind wir stark

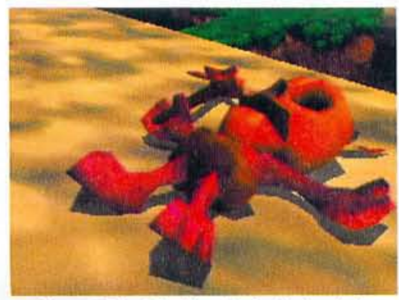
Wie ihr aus unserer Vorberichterstattung vielleicht schon wisst, müssen Banjo und Kazooie diesmal auch getrennte Wege gehen, um bestimmte Rätsel zu lösen. Vollzogen wird die Trennung der zwei Huckepack-Helden mittels so genannter Split-Pads, kreisförmiger Plattformen, die das Logo der jeweiligen Figur zeigen und in jeder Welt mindestens einmal auftauchen.

Die Handhabung ist kinderleicht: Bewegt die zwei auf das Pad mit dem Banjo-Logo, drückt die Taste A und flugs hüpft Kazooie aus dem seemannsblauen Rucksack des stupsnasigen Bären auf das nebenstehende, mit seinem Abbild gekennzeichnete Pad. Durch erneutes Drücken von A wählt ihr nun zwischen beiden Charakteren.

Allein dürfen unsere Helden Kommandant Jamjar natürlich ebenfalls einen Besuch abstatten und sich in neue Fähigkeiten einweisen lassen. Banjo setzt dann beispielsweise seinen Allround-Rucksack als Waffe ein, indem er ihn einmal wuchtig im Kreis wirbelt, während Kazooie unter anderem lernt, Eier (auch riesengroße von Dinosauriern) auszubrüten. Eine nicht zu unterschätzende Fähigkeit, die viele verborgene Geheimnisse lüftet.



▲ Szenen wie diese zwingen die Engine öfter mal in die Knie – unspielbar wird's jedoch nie.



▲ Alle 14 Minispiele könnt ihr im Mehrspieler-Modus noch mal mit drei Freunden ausfechten.

Tanz' den Mumbo

Kommen wir zu Mumbo Jumbo, dem wohl coolsten Schamanen, seit es Zaubertränke gibt. Mumbo feiert in *Banjo-Tooie* seinen Auftritt als voll spielbarer Charakter. Zwar beherrscht er bei weitem nicht so viele Moves wie seine tierischen Kumpel (er kann gerade mal schwimmen, springen und mit seinem Voodoo-Stab angreifen), seine übernatürlichen Fähigkeiten werdet ihr jedoch schon nach kurzer Zeit wieder zu schätzen wissen. Spielt ihr als Mumbo, gilt es in erster Linie, alle Magie-Pads in einer Welt aufzuspüren und zu aktivieren. Ein freakiges Voodoo-Ritual später vollbringt Mumbo dann Unglaubliches. In der Wasserwelt Jolly Roger Lagoon maximiert er zum Beispiel durch intensive Sonnenbestrahlung den Sauerstoffgehalt des Wassers, was wiederum zur Folge hat, dass Banjo-Kazooie fortan nicht mehr auftauchen müssen, um nach Luft zu schnappen, und somit sorglos die riesige Unterwasser-Welt erkunden können.

Mumbos ehemaliges Spezialgebiet – nämlich Personen in andere Dinge und Wesen zu verwandeln – hat er allerdings an seine reizende Kollegin Humba Wamba abgegeben, die in jeder Welt in einem stilechten Indianerzelt auf euch wartet. Genauso wie Mumbo lässt sie sich ihre Dienste erst einmal bezahlen.

Der Preis: eine magische Kreatur names Glowbo (pro Welt gibt es zwei davon). Habt ihr Humba das magische Wesen ausgehändigt, könnt ihr auch




▲ Das Puzzleschloss: Nur mit der nötigen Anzahl Puzzleteile wird euch eine Audienz beim König der Puzzleteile, der als einziger neue Welten öffnen kann, gewährt.



schon in ihr Verwandlungsbecken hüpfen. Wurdet ihr in BK nach diesem Prozess meist zu einem Tier (Termite, Biene, Krokodil, Walross ...), geben nun vorwiegend Gegenstände und Fahrzeuge den Ton an. Mal mutiert ihr zu einem Sonar- und Torpedo-bestückten Mini-U-Boot, mal fahrt ihr als flinke Waschmaschine oder spritziger Lastwagen durch die Gegend und mal kullert ihr als Schneeball die Levelpfade entlang. Mehr zum Thema Verwandlungen im Kasten Hokus Pokus.

Technik der dritten Generation

Bis auf diverse, nicht zu leugnende Frame-Rate-Probleme ist Rare mit *Banjo-Tooie* eine technische Meisterleistung gelungen. Angefangen bei den super-abwechslungsreichen, für N64-Verhältnisse extrem klaren Texturen über die schier unglaubliche Fernsicht (gibt es Nebel in diesem Spiel, dann ist er gewollt!) und tollen Echtzeit-Lighting-Effekte bis hin zu den fantastischen Animationen sämtlicher Figuren – mit *Banjo-Tooie* zeigen die talentierten Engländer noch mal eindrucksvoll, was Nintendos 64-Bitter zu leisten vermag.

Erwähnten wir die in Echtzeit berechneten Schatten der Hauptfiguren, die sich je nach Abstand zur Lichtquelle strecken oder kleiner werden? Außerdem, wer hätte es gedacht: Das 256-MBit-Modul setzt im Gegensatz zum affigen Genrekollegen Donkey Kong nicht mal das 4-MByte-Expansion-Pak voraus.

Akustisch gibt's, wie aus Teil eins gewohnt, stellvertretend für die Sprachausgabe ein skurriles, aber oft witziges Piepsen, Grummeln und Grunzen zu hören, welches perfekt mit der für jedes Level maßgeschneiderten Musikuntermalung und hochwertigen Sound-Effekten harmoniert – all das in glasklarem Dolby Surround, versteht sich.

Steuerung und Kameraführung sind ebenfalls vom Feinsten; vor allem die nützliche Zoom-Funktion in der Ego-Perspektive werdet ihr im Laufe des Spiels sehr zu schätzen wissen.

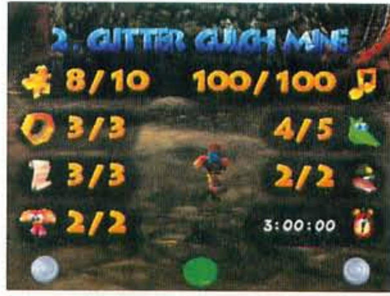
Fazit: Fanatischen Jump'n'Run-Fans, denen *Mario 64*, *Banjo-Kazooie*, *Donkey Kong 64* und *Rayman 2* heilig sind und die nicht bis zum Frühjahr nächsten Jahres auf die PAL-Version warten wollen, müssen sofort zuschlagen!

Alle anderen spielen nochmal *Banjo-Kazooie* durch und gedulden sich zähneknirschend bis zum genannten Deutschland-Termin. CS





▲ Cheato, das fliegende Buch aus Teil eins, verrät euch nützliche Cheats, wenn ihr ihm seinen verloren gegangenen Seiten zurückbringt.



▲ Alles gut sortiert: Dank übersichtlicher Statistiken seht ihr stets, was ihr in welchem Level schon gefunden habt.


▲ Im Ego-Shooter-Modus muss Kazooie als Wummer herhalten. Zahlreiche Munitionssorten sorgen für Abwechslung.


▲ Halle Hüpf: In der Zirkuswelt müsst ihr mit Kazooie unter Zeitdruck durch bunte Ringe hüpfen – ab 30 Punkten gibt's ein Puzzleteil.

Move-Mania

Genrefreunde werden Luftsprünge machen, soviele neue Bewegungsmöglichkeiten gibt's in *Banjo-Tooie* zu entdecken. Hier drei besonders spaßige:



Kazooie-Torpedo
Drückt unter Wasser die Z-Taste und Kazooie katapultiert sich pfeilschnell aus Banjos Rucksack mitten ins kühle Nass. Seine Schwanzflügel werden zur Antriebsschraube, haltet ihr A gedrückt, gebt ihr richtig Gas und zerstört so Durchgänge.



Hangeln
Wie Abenteuerin Lara beherrscht das dynamische Duo nun auch die Hangel-Fähigkeit. Während Banjo bei diesem Manöver die körperliche Schwerstarbeit leisten muss, kümmert sich Kazooie mit seinem spitzen Schnabel – wie hier zu sehen – um lästige Angreifer.



Kazooie-Hammer
Wer eins der vielen versteckten Überraschungseier im Spiel findet, kann durch wiederholtes Drücken der Taste B Kazooie als eine Art Hammer verwenden. Dem vorlauten Vogel scheint's sogar Spaß zu machen als Teppichklopfer missbraucht zu werden.



▲ Ist das Tierchen nicht aus *Zombie Revenge*? Anyway: Ein paar Specials und es gibt klein bei.



▲ Kurios: Special-Move-Nahkampftechniken wie hier die von Cammy bringen viel mehr als MG-Beschuss.



▲ *Cannon Spike* ist leider ein extrem kurzes Vergnügen – mehr als ein paar Minuten dauert kein Level.



Shortcut

- ☺ Shooter mit bekannten Capcom-Charakteren
- ☺ coole Gegner, Effekte und Angriffsauswahl
- ☺ schnelles actionlastiges Arcade-Gameplay
- ☹ kaum hat man angefangen, ist's auch schon vorbei
- ☹ keine nennenswerten erspielbaren Goodies
- ☹ die einzelnen Level sind allesamt extrem kurz



Cannon Spike

Street Fighter mit dicken Kanonen im Shoot'em-Up-Dschungel!

Mann, was hatten wir uns nach diversen Proberunden auf der E3 auf dieses Spiel gefreut: Ein monumentales Ballerspiel mit vielen bekannten Capcom-Gesichtern in den Hauptrollen wurde uns vollmundig angekündigt. Die sind zwar dabei, dennoch hinterlässt *Cannon Spike* einen sehr schalen Nachgeschmack.

Warum? Nun, das Action-Spektakel bietet zwar auf dem Papier für Arcade-Verhältnisse satte zehn Level, aber die fallen allesamt dermaßen kurz aus, dass man eigentlich je fünf davon in einen „normalen" Level packen könnte. Der Ablauf gestaltet sich jeweils gleich: Zuerst darf im Sumpf, auf der Skipiste, im Hinterhof oder auf dem Bahnhofsgelände rund drei Minuten lang auf Polygonfiguren der Marke Fallobst eingeballert werden. Danach zeigen sich Mittel- und Bossgegner in unmittelbarer Aufeinanderfolge und schon ist der Spuk vorbei – sprich, in einer halben Stunde kommt ihr locker durch *Cannon Spike*. Voraussetzung dafür ist neben Blitz-Reflexen allerdings, dass die taktisch durchaus interessant komponierten Angriffsmöglichkeiten ausgereizt und gut kombiniert werden.

Mit dem zwar weitreichenden, aber schwachen Standard-Schuss allein zwingt ihr niemanden in die Knie. Der Heavy Shot ist da schon durchschlagskräftiger, aber auch langsamer. Sehr effektiv in der Bossbekämpfung erweisen sich die beiden Nahkampf-Techniken, die bei den *Street Fighter*-Charakteren Cammy und Charlie an bekannte Special Moves angelehnt sind. Hilft das alles nix, gibt's noch den begrenzt verfügbaren Super-Aufräumer in bester Smart-Bomb-Tradition.





Arcade-Veteran Psikyo

Zum zweiten nach dem Horizontalscroller *Gunbird 2* ging Capcom auf Dreamcast eine Allianz mit dem Shooter-Spezialisten Psikyo ein, die sich wie andere kleine Hersteller (Raizing, Seibu Kaihatsu) fast ausschließlich um klassische Ballerspiele kümmern. Psikyo zeichnete unter anderem schon für die Saturn-Shoot'em-Ups *Gunbird*, *Sol Divide* und die *Strikers 1945*-Serie (ein Teil auch auf Neo Geo MVS erhältlich) verantwortlich.

Stars ohne Gloria

Obwohl ihr euch dank fahrbarer Untersätze wie Kickboard, Rollerblade und Scooter schnell über den Screen bewegen und die Feindesschar aus allen Richtungen unter Beschuss nehmen könnt – auf Wunsch sogar mit Lock-On-Fire –, hält sich die Euphorie in Grenzen. Trotz wesentlich dynamischerem Gameplay als noch in *Zombie Revenge* vermisst man mehr Spielstoff und Secrets doch schmerzlich.

Da helfen auch die Capcom-Stars wie B. B. Hood, das Rotkäppchen mit der Uzi aus dem Vampir-Beat'em-Up *Darkstalkers*, Ritter Arthur aus *Ghosts'n'Ghoblins* und *Mega Man* mit ihren verschiedenen Waffen und Moves wenig. *Cannon Spike* spielt ihr mit jedem Charakter maximal einmal durch, also insgesamt sieben Mal – dann fliegt es als Staubfänger ins Regal. Ausleihen wäre somit wohl die beste Lösung. Wer allerdings schon bei der Erwähnung von Namen wie *Millenium Soldier (Expendable)*, *One* oder *Apocalypse* alles stehen und liegen lässt, darf gerne einen Blick riskieren. Wusstet ihr übrigens, dass *Cannon Spike* unseres Wissens das erste Capcom-Spiel nach immerhin über 16 (!) anderen DC-Titeln ist, das noch vor Japan (heißt dort *Gun Spike*) in den USA erschien? RK



Cannon Spike
Arcade-Shooter
Features
- Hersteller: **Psikyo/Capcom**
- Testversion: **Eigenimport**
- Preis: **ca. 150 Mark**
- Geeignet ab: **12**
- Schwierigkeit: **einstellbar**
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Ritter Arthur aus *Ghosts'n'Goblins* besitzt mit die besten Waffen.



▲ Süß: Rotkäppchen alias B. B. Hood aus *Darkstalkers* auf der Pirsch.



▲ Die Explosionen sehen zwar hübsch aus, sind aber alle identisch.





▲ Im Land der Raketenwürmer: Senst dem Seeker so schnell wie möglich eins mit eurer Klinge rein und die Situation ist bereinigt.



▲ Die fette Spinne darf nicht entkommen – auch wenn sie sich noch so heftig wehrt! Hier ist ein ruhiges Händchen beim Zielen gefordert.



Sin & Punishment

Save the best for last: Das N64 als Zentrum einer Shooter-Schlacht, bei dem ihm und euch Hören und Sehen vergehen!


▲ Fantastisch: Der spektakuläre Angriff auf den Flottenverband.


▲ Bosse in Hülle und Fülle in guter alter Treasure-Tradition erwarten euch.

Schon auf der Spaceworld-Messe Ende August, als dieser Titel erstmals in spielbarer Form vorlag, reduzierte *Sin & Punishment* alle anderen gezeigten N64-Spiele zur absoluten Bedeutungslosigkeit. Die fertige Japan-Version hat die hochgesteckten Erwartungen voll erfüllt.

Kein Wunder – es stammt aus der Feder von Treasure (siehe Kasten). Schon mit Nennung dieses Namens dürfte sich bei Action-Freunden in freudiger Erwartungshaltung ein Grinsen breitgemacht haben, wie es wohl auch Rudi Völler hätte, würden Ronaldo und Zidane heute die deutsche Staatsbürgerschaft beantragen. Dabei ist das *S&P*-Spielkonzept auf dem Papier nicht unbedingt bahnbrechend: Eine Figur mit Fadenkreuz durch eine selbst scrollende Landschaft zu lenken, kennen wir doch schon aus längst vergangenen *Space Harrier*-Zeiten (wer das Original mal zocken will, sollte in die virtuelle Spielhalle von *Shenmue* gehen). Wie so oft kommt es jedoch auf die Umsetzung und die Details an – und in dieser Hinsicht haut einen beides vom Hocker!

Was hier auf dem futuristischen Tokioter Schlachtfeld des Jahres 2007 abgeht, hätte man eigentlich auf dem N64 nicht für machbar gehalten:



▲ Diese Kreuzung aus Drache und Alien ist heiß auf euch. Zeit für einen Konter!



▲ Finale Furioso: Böse Erde gegen gute Erde und ihr mittendrin. Return Fire!



▲ Der kleine Winzling in der Mitte veranstaltet ein echt windiges Spektakel.



▲ Im Laser-Kreuzfeuer: Jeder Level und jede Situation wurde von Treasure liebevoll ausgetüftelt.



▲ Der Lava-Boss ist wie viele andere ohne die richtige Taktik kaum zu knacken – wenn ihr der Verwirrung erstmal Herr geworden seid.



▲ Volle Kanne voraus: Der spektakuläre Angriff auf den Flugzeugträger ist eines der vielen Highlights des Spiels.

Von Monsterkrabben, Sandwürmern, Lava-Bestien bis hin zu fliegenden Panzerfestungen und Alien Commandern inszeniert jeder der knapp zwei Dutzend Super-Bosse seinen Auftritt noch einen Tick spektakulärer als sein Vorgänger: Mit Explosions- und Transparenz-Effekten werfen sie um sich, dass sich der Spieler im siebten Shooter-Himmel fühlt.

Paradise is half as nice

Dabei stimmen sowohl das Gameplay als auch der ansteigende Schwierigkeitsgrad und die Fairness zu jedem Zeitpunkt des Spiels. Zunächst lassen sich alle Gegner noch via Schnellfeuer ohne großen Aufwand abrasieren. Doch schon bald sind Strafing, Hechtsprünge, Doppelsprünge sowie der geschickte Einsatz der Nahkampfwaffe (Plasma-Schwert) und des Lock-On-Features gefragt, um der wilden Übermacht Herr zu werden. Da ihr euch trotz der wilden Kamerafahrten und gnadenlosen Action stets nur auf einer Ebene bewegen und somit ganz aufs Zielen und Ausweichen konzentrieren könnt, verliert ihr zu keinem Zeitpunkt den Überblick in *Sin & Punishment*. Der ist auch nötig, denn viele der von Streifen wie Aliens, Starship Troopers oder Tremors – Im Land der Raketenwürmer inspirierten Gegner verlangen euch alles ab: Sich selbst regenerierende Steinmonster zermürben die drei Charaktere, Mech-Formationen lassen Laser und Bomben sprechen, und in einem gewaltigen Aufmarsch beschießen euch Zerstörer und Flugzeugträger aus allen Rohren. Im Flugzeugträger gibt's übrigens die spektakulärste Kamerafahrt des Spiels, die frappierend an die exzellenten Sega-Light-MG-Shooter *Gunblade New York* und *L.A. Machineguns* (beide leider Arcade only) erinnert.



Shoot'em-Up-Wüste N64

Lässt man mal die Ego-Sooter beiseite, von denen immerhin eine ganze Reihe exzellenter und teilweise indizierter Vertreter von den *Turoks* bis *Perfect Dark* die Jump'n'Run-Hochburg N64 bevölkern, sieht's in Sachen „richtige" Shoot'em-Ups ganz finster aus. Das witzige *Bakuretu Muteki Bangaioh* stellt gar den einzigen 2D-Vertreter dar und war auch noch auf 10.000 Stück in Japan limitiert. Und in Sachen 3D-Shoot'em-Ups waren nach dem Glanzlicht *Lylat Wars* (*Star Fox 64*) nur noch die mittelmäßigen Langweiler *Star Soldier Vanishing Earth* und *Wild Choppers* (siehe Bild) zu vermelden. Gott sei Dank gibt's jetzt *Sin & Punishment*!

Alles eine Frage der Taktik

Das Faszinierendste ist jedoch: Selbst, wenn man wie ich als Fan schon Hunderte von Shoot'em-Ups gezockt hat, überrascht jeder Boss in *Sin & Punishment* wieder mit einer ganz eigenen Taktik, die eine ganz gezielte Vorgehensweise erfordert. Das kleine, flinke und sprunggewaltige Vieh inmitten der Säulenhalle erwischt man mit Rapid Fire nur ganz schwer und ganz kurz. Ein ums andere Mal ärgert man sich, dass einem das Zeitlimit schon wieder einen Strich durch die Rechnung gemacht hat. Besinnt man sich jedoch auf seine Optionen, lässt das Ballern ganz sein und schneidet dem Biest mit der Plasma-Klinge einfach den Weg ab, ist dieser Gegner ratzfatz Geschichte. Zwischen den Nerven aufreibenden Gefechten wird die durchaus interessante Geschichte des Spiels in für N64-Verhältnisse aufwändigen Zwischensequenzen weiter erzählt, und das sogar mit glasklarer, umfangreicher englischer Sprachausgabe. Die einzelnen Stages, Kameraeinstellungen und Effektfeuerwerke sind insgesamt derart liebevoll gemacht, dass man *S&P* im Gegensatz zum etwas seelenlosen *Cannon Spike* (siehe Import-Test) gerne immer wieder einlegt – das *Metal Slug*-Syndrom eben! Dieses Spiel gehört definitiv in jede gute N64-Sammlung: Unbedingt holen!

Für Import-Freunde sei an dieser Stelle nochmals gesagt, dass das japanische Modul ohne Umbauten und Adapter auch auf einem US-N64 läuft. Bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo als Publisher dieses Juwel nicht in Japan versauern lässt und dieses Shooter-Festmahl alsbald Amis und Europäern gleichermaßen vorsetzt. RK



Die Pixel- und Polygonzauberer Treasure

Wann immer die *Sin & Punishment*-Macher bis jetzt etwas in die Hand nahmen, durfte der Spieler systemübergreifend auf etwas Außergewöhnliches und Innovatives abseits ausgetretener Pfade gespannt sein. Ob der Mega-Drive-Action-Kracher *Alien Soldier* (siehe Bild) mit seinen abgedrehten Bossen im Minutentakt, der unorthodoxe 360-Grad-Shooter *Bangai-o* (N64, DC), das unkonventionelle Geschicklichkeits-Spiel *Mischief Makers* auf N64, *Radiant Silvergun* (Saturn), das nach Meinung vieler das beste 2D-Shoot'em-Up überhaupt oder das coole *Silhouette Mirage* (PS) – die Jungs beherrschen alle Plattformen, sind kein Freund von billigen Umsetzungen und ausgelutschten kommerziellen Konzepten. Schön, dass es sie gibt!

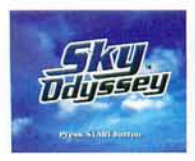
Shortcut

- ☺ der beste Shooter für das N64!
- ☺ Level- und Gegner-Design vom Allerfeinsten
- ☺ knapp zwei Dutzend spektakulärste Bosse
- ☺ ein Effektfeuerwerk sondergleichen
- ☺ viele FMVs in englischer Sprache
- ☺ wird später auch taktisch anspruchsvoll
- ☺ sehr faire Rücksetzpunkte
- ☺ besitzt den Replay-Wert eines Klassikers
- ☹ eingeschränkter Bewegungsspielraum

Sin & Punishment

Action-Shooter







▲ Das Durchfliegen aller Checkpoints wirkt sich ebenso wie eine gute Zeit positiv auf eure Missionsbewertung aus.



▲ Nichts für Weicheier: In solchen Situationen solltet ihr besser nicht unter Platzangst leiden.



▲ Mit ein wenig Übung bekommt ihr die Maschinen immer besser in den Griff.

Sky Odyssey



Flieger, grüß mir die Sonne!

Shortcut

- unglaublich fesselndes Gameplay
- toller Soundtrack
- präzise und eingängige Steuerung
- 40+ Missionen
- realistisches Flugverhalten
- packende Umsetzung der Wetterverhältnisse
- gelegentliche Grafik-Fehler
- seltene Slow-Downs und entfernte Pop-Ups

Einer der ersten N64-Titel war die Flugschule *Pilot Wings 64*. Nun gibt es auch für die PS2 ein vergleichbares Spiel, das jedoch in jeder Beziehung mehr bietet.

Basierend auf einem sehr realistisch umgesetzten Physik-Modell übernehmt ihr die Aufgabe, bislang unbekannte Landstriche zu erkunden. Zu Beginn gilt es, auf einer kleinen Insel zu landen, um dort eine Art Vorposten für weitere Erkundungen zu errichten. Dabei stehen euch mehr als zehn verschiedene Flugzeuge zur Verfügung, die sich in ihrem Flugverhalten stark voneinander unterscheiden und somit für unterschiedliche Missionen entsprechend gut oder schlecht geeignet sind.

Immer schön auf den Wetterfrosch achten

Vor jedem Auftrag könnt und solltet ihr euch unbedingt genau die Missionsbeschreibung durchlesen und die ständig wechselnden Wetterbedingungen im Auge behalten. Schon der richtige Zeitpunkt des Starts entscheidet oft genug über das Gelingen einer Mission. Denn das Wetter setzt euch während des Fluges in einer fast beängstigenden Weise zu. So prasselt heftigster Regen auf eure Tragflächen oder ihr gelangt in einen Schneesturm, der die Sichtweite auf ein Minimum beschränkt. Euer größter Feind ist allerdings der Wind. Gerade in engen Felsschluchten reicht ein zu spät korrigierter Windstoß und ihr klebt an der nächsten Felswand. Während die ersten Missionen sich noch darauf beschränken, sicher zu starten, von A nach B zu fliegen und wieder zu landen, fordert euch *Sky Odyssey* in den späteren Leveln einiges mehr ab.

> „Das tolle Fluggefühl, gepaart mit dem ausgefuchsten Missionsdesign machen *Sky Odyssey* zu einem herausragenden Spiel."

Über den Wolken ...

Ihr dürft euren Mut unter Beweis stellen, indem ihr sprichwörtlich in das Auge eines Hurrikans fliegt und dort landet oder euren Spritvorrat per Luftbetankung von einem fahrenden Zug erhaltet. Neben diesen Missionen, die allesamt mit einer interessanten Story verknüpft sind, stehen noch andere Spielmodi zur Auswahl. So gibt es Kunstflug-Missionen, in denen ihr immer komplexere Figuren nachfliegt oder einen Zielflug-Modus, in dem am Himmel befestigte Ziele darauf warten, von euch getroffen zu werden. Treffen übrigens im Sinne von berühren, denn *Sky Odyssey* kommt völlig ohne Schusswechsel oder Gewalt aus. Je nach Abschneiden in den Missionen erhaltet ihr Zugang zu neuen, leistungsfähigeren Flugzeugen.

Grafisch überzeugt *Sky Odyssey* zwar durch eine recht ansehnliche Optik, doch die Textur-Qualität ist weit von den Möglichkeiten der PS2 entfernt. Selbst von gelegentlichen Pop-Ups und Clipping-Fehlern werdet ihr nicht ganz verschont, auch wenn die riesigen, befliegbaren Areale zum Großteil dafür entschädigen. Die Partikel-Effekte beim Auftreffen der Regentropfen und bei Schneefall gehören zum Besten, was es bislang auf einer Konsole zu sehen gab. AB

Sky Odyssey
Flugsimulation
■ Features
■ Hersteller: Activision
■ Testversion: Cross
■ Preis: ca. 130 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel
■ Sprachkenntnisse
IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

▲ Folgt der Linie, um bestimmte Kunstflug-Manöver nachzufliegen.



▲ Jeder Vogel hat seine Vor- und Nachteile, also wählt klug aus.



▲ Fast wie im Fernsehen: der ständig wechselnde Wetterbericht.



▲ Biblisch: Die Sequenz, in der sich das Meer vor euren Augen teilt, kommt echt gut.



▲ Rechts unten wird die Übersichtskarte eingeblendet, anhand derer ihr euch auf der Z-Achse orientiert.



▲ Betäubt den Roboter und benutzt seinen Schädel als Sprungbrett, um an die Schatzkiste zu gelangen.



Shortcut

- ☺ meist hervorragender Soundtrack
- ☺ märchenhafte Stages
- ☺ gutes Level-Design
- ☺ sehr gute taktische, doch leider zu leichte Boss-Kämpfe
- ☺ nettes Sidekick-Feature ...
- ☹ ... aber leider nicht ausreichend genutzt
- ☹ leichtere Pop-Ups
- ☹ dämliche Charaktere
- ☹ für Profis zu leicht



Napple Tale

Alice im Wunderland?

Kann jedem mal passieren: Man macht sich auf den Weg zu einer fetzigen In-Party, um seine imposante Persönlichkeit mal wieder in beeindruckender Weise dem unwürdigen Publikum zur Schau zu stellen, da wird man plötzlich von einem kleinen Gnom in eine paralleldimensionäre Traumwelt entführt. Und aus der kann man nur entfleuchen, wenn man für die dort lebenden, armseligen Geschöpfe diverse Aufträge erfüllt und nebenbei noch einige extrem wichtige Items einsammelt.

Mit dieser Hintergrundstory kann Terafan, das Entwickler-Team hinter *Napple Tale*, in der Tat keinen Innovationspreis gewinnen. Okay, sie ist sogar in höchster Weise abgedroschen und langweilig – aber das Gameplay stimmt, und das ist doch das Wichtigste, oder? Sega hat das Spiel zwar großspurig als Mischung aus RPG und Jump'n'Run angepriesen, doch wir wollen den RPG-Part schnell wieder vergessen: Natürlich könnt ihr in der Traumstadt, von der aus ihr in die insgesamt vierzehn Level startet, umherlatschen, mit den Einwohnern quatschen und neue Aufträge an Land ziehen – das war's dann aber auch schon. Halt, einen haben wir noch: Oft findet ihr in Schatzkisten verschiedene „Haushalts"-Gegenstände, die ihr in eurer Villa untersucht und wertvolle Rohstoffe entlockt. Mit diesen Rohstoffen bastelt ihr euch dann im weiteren Spielverlauf verschiedene Sidekicks zusammen, die euch mit ihren Fähigkeiten hilfreich zur Seite stehen. Leider wird dieses Feature viel zu selten genutzt – auf die Unterstützung eurer kleinen Freunde könnt ihr meist verzichten.

Quattro stagione

Viel interessanter, weil grafisch und spielerisch durchaus überzeugender gestaltet, ist da schon der Jump'n'Run-Part. Hier löst ihr in teilweise wunderschönen 2,5D-Leveln, die die vier Jahreszeiten repräsentieren, diverse Schalter-Rätsel, sucht nach versteckten Items, bewältigt happige Sprungpassagen und hüpft natürlich allerlei ekelhaftes Getier in Grund und Boden. Beim Level-Design ließ man sich zu unser aller Freude nicht lumpen: märchenhafte, herbstliche Waldgebiete, sonnige Südseestrände und frostige Eis-Wüsten – alles drin, alles dran. Ob ihr nun wie einst Moses durch ein geteiltes Meer wandert, per Achterbahn durch Kristallpaläste saust oder in einem hohlen Baumstamm eine Wasserrutsche hinunterdonnert, an Abwechslung mangelt es keinesfalls.

Ein kleines Problem gibt es allerdings bei der lustigen Hüpferei: Ihr bewegt euch eingeschränkt über die Z-Achse, vergleichbar mit Slashern wie etwa *Golden Axe*, wodurch sich öfters perspektivische Schwierigkeiten bei happigen Sprungpassagen ergeben. Das wussten wohl auch die Mannen von Terafan und flugs integrierten sie eine kleine, vogelperspektivische Übersichtskarte (unten rechts im Bild eingeblendet), so dass ihr stets eure Position im Raum feststellen könnt. Etwas unpraktisch und leicht nervig das Ganze, aber nach einigen Fehlsprüngen gewöhnt ihr euch daran – vor allem, da der Schwierigkeitsgrad insgesamt recht niedrig ausgefallen ist und erst gegen Ende, in der Winter-Welt um einiges anzieht.

Last but not least sei an dieser Stelle der streckenweise phänomenale Soundtrack erwähnt, der sich mit orchestralen, aufpeitschenden oder weihnachtlich-ruhigen Arrangements stets der Level-Thematik anpasst und wunderbar ins Gesamtbild einfügt. CD



▲ Einmal tief Luft geholt und ab geht's. Die Animationen von Alisia sind gar nicht mal so übel ausgefallen ...



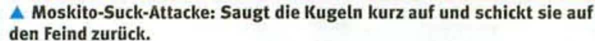
▲ Genügend Rohstoffe vorausgesetzt, baut ihr euch eine kleine Armee von (leider oft unbrauchbaren) Sidekicks zusammen.



▲ Durch Lösen diverser Schalter-Rätsel senkt ihr den Wasserstand und kämpft euch immer tiefer in den Brunnen vor.







▲ Moskito-Suck-Attacke: Saugt die Kugeln kurz auf und schickt sie auf den Feind zurück.



▲ Nur absolute Profis manövrieren durch den *Mars Matrix*-Kugelhagel.

Mars Matrix

Was ist die Matrix, Neo? In diesm Fall Capcoms Versuch, die Shoot'em-Up-Flagge auf DC hochzuhalten.

In der Tat stammen drei von fünf auf Dreamcast erhältlichen klassischen 2D-Shootern aus der (Produzenten-) Feder von Capcom und für Januar ist schon *Giga Wing 2* in Japan angekündigt. Im Vergleich zu *Giga Wing 1* knüpft Capcom mit *Mars Matrix* spieltechnisch dort an und verbessert vieles, was wir im Test (Video Games 8/2000, Spielspaß 55 Prozent) kritisiert haben.

Lasst uns aber mit folgender Frage beginnen: Wie viele Projektile kann man maximal auf den Bildschirm zaubern, damit der Spieler noch den Hauch einer Chance zum Ausweichen hat? 100? 200? 500? Egal, was ihr antwortet – in *Mars Matrix* sind es mehr! Deshalb beherrschen die beiden verfügbaren Raumschiffe auch eine ganz spezielle Moskito-Technik, die es euch erlaubt, gegnerische Kugeln auf den Feind zurück zu lenken oder gar für eine Smart Bomb zu sammeln – sozusagen eine Weiterentwicklung der Schild-Technik aus *Giga Wing*. Dumm nur, dass die Schiffe ewig brauchen, um sich wieder aufzuladen – Sekunden später füllt sich der Screen jedoch schon wieder mit Kugeln en masse. Also lautet die Maxime: Findet jeweils den perfekten Einsatzzeitpunkt dieser Superwaffe!

Auf die feindlichen Schwadronen selbst müsst ihr in diesem Vertikal-Scroller dagegen nicht achten, denn mit Ausnahme der Schüsse bewegt sich alles offenbar eine Ebene unter euch. Im Tipps-Menüpunkt könnt ihr euch gar einen perfekten Level vorspielen lassen. Das Paradoxe daran: Ihr müsst euch erst mal mehrere 100 Millionen Punkte (klingt mehr, als es ist) erspielen, um diese Sektion und noch mehr (mehr Fighter, mehr Credits, Score Attack, eine Galerie und so weiter) freizuschalten.

Motivation ist alles

Genau da und in der Schaffbarkeit der Stages durch hartes Training liegt der Hund für ein gutes Spiel begraben: Motivation ist alles. Anfangs werdet ihr mit lächerlichen zwei Credits spätestens im dritten Level gnadenlos abgeschossen, aber ihr wisst, dass es für soundso viele Punkte sechs Credits gibt!

Für die Techniker gibt es Lob und Tadel – leider von letzterem mehr: *Mars Matrix* sieht mit seiner Low-Res-Pfannkuchen-Optik keinen Deut besser als seine Vorgänger *Giga Wing* und *Gunbird 2* aus. Kann Capcom bitte mal jemand erzählen, dass auf einem Naomi-Board auch Hi-Res-Grafiken drin wären? Dafür geht die Framerate auch im dicksten Kampfgetümmel und mit Feuer aus allen Rohren (also eigentlich immer) keinen Zähler nach unten.

Extrawaffen gibt's übrigens keine. Lediglich den eigenen Vernichtungsstrahl könnt ihr durch Aufsammeln der zahlreichen Klunker nach und nach aufbohren. Wollt ihr weit kommen, solltet ihr oft die Zweitwaffe – eine Art Nahkampf-Explosion – einsetzen. Für Abwechslung sorgen zwei verschiedene Arrange-Modi, die einen anderen Level-Aufbau und neue Gegner liefern. Fazit: Ein durchaus gelungener und beinharter Shooter für die Profi-Klientel mit hohem Motivationsfaktor, aber Optik-Schwächen. Zudem der bisher beste 2D-Shooter auf Dreamcast, aber das war nicht besonders schwer. Die geballte Saturn-Shooter-Macht – allen voran natürlich *Radiant Silvergun* – würde *Mars Matrix* dagegen um einige Plätze nach hinten reichen. RK



▲ Der Standardzustand im *MM*: Alles Blaue ist gefährlich für euch.

▲ Den vierten Level werdet ihr erst mit mehr Credits zu sehen bekommen.



▲ Der erste Boss wäre ja noch relativ einfach, aber die nächsten ...



▲ Alles, was goldig glänzt, dürft ihr aufsammeln und zum Ausbau eures Lasers verwenden.

HYPER SOLID SHOOTING MARS MATRIX マーズマトリックス

Shortcut

- ☺ taktische Raffinesse dank Moskito-Technik
- ☺ keine Slow-Downs auch im heftigsten Getümmel
- ☺ hohe Motivation dank vieler Secrets und Extras
- ☺ für Profis der ultimative Reaktionstest ...
- ☹ ... und für Shooter-Newbies ein Albtraum
- ☹ Grafik nicht annähernd DC-Niveau
- ☹ manchmal unübersichtlich

Mars Matrix

2D-Shoot'em-Up

■ Features

■ Hersteller: **Takumi/Capcom**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 150 Mark**
■ Geeignet ab: **6**
■ Schwierigkeit: **hoch**
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Brenn Sonic, brenn! Hier versucht ein Spieler, seinen Mitspielern die Ringe abzuknöpfen. Nur zeitlich korrektes Springen hilft hier weiter.


▲ Die Spielwelten sind wunderschön und abwechslungsreich gestaltet. Unter Wasser dürft ihr etwa nur eine bestimmte Zeit verweilen.



Sonic Shuffle

Eigentlich sind doch alle Sonic-Spiele gut, oder?

Jede Konsole hat ihr „Gesellschaftsspiel": Was für N64-Jünger ihre beiden *Mario Party*-Teile sind, heißt für PlayStation-Zocker *Crash Bash*. Klar, dass Sega da nicht nachstehen möchte und Maskottchen Sonic ins Rennen schickt.

Auf den ersten Blick denkt man nach dem Einlegen der *Sonic Shuffle*-GD unweigerlich: „Wow!" Dank Verwendung der seit *Jet Set Radio* in Mode gekommenen „Cell-Shading-Technik" sehen die Charaktere (zu Beginn unter anderem Sonic, Amy, Tales und Knuckles) wunderbar detailliert aus und scheinen direkt einem guten Comic-Strip entsprungen zu sein. Auch die fünf Spielwelten strotzen nur so vor bunten Farben und herrlich designten Details. Leider offenbart das eigentliche Gameplay Mängel, die *Sonic Shuffle* weit hinter vergleichbare Titeln zurückfallen lassen.

Die Würfel sind gefallen

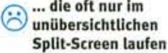
So verzichtete Sega beispielsweise auf das bewährte Würfel-Prinzip zur Bestimmung der möglichen Schritte und ersetzte es durch ein Spielkartensystem. Jedem der bis zu vier Mitspieler (falls weniger als vier menschliche Spieler antreten, übernimmt auf Wunsch die CPU diesen Part) stehen Spielkarten zur Verfügung. Abhängig vom darauf abgebildeten Wert dürft ihr euch um eine bestimmte Anzahl Felder fortbewegen. Es steht euch jedoch auch frei, Karten der gegnerischen Mitspieler zu „klauen", wobei deren Wert jedoch im Gegensatz zu euren eigenen nicht sichtbar ist. Sind alle Karten aufgebraucht, wird ein neuer Satz an alle Spieler verteilt. Im Vergleich zum simplen Würfeln erweist sich dieses System jedoch als ebenso zeitaufwendig wie kompliziert und verlangsamt den Spielfluss unnötig. Ziel des Spiels ist es, eine vor Spielbeginn festzulegende Anzahl „Precioustones" einzusammeln. Auf eurem Weg zu diesen Steinen kommt ihr gezwungenermaßen an diversen Aktions-Feldern vorbei. Während euch einige davon Ringe (ja, genau die!) abziehen, sackt ihr auf anderen ein paar zusätzliche ein und dürft sie in einem Shop gegen Vor- oder Nachteile für die Gegner eintauschen. Sprich ihr könnt die Gegner pausieren lassen, ihnen Ringe abknöpfen oder sie zwingen, eine bestimmte Anzahl Moves zu machen.


▲ Duell gegen die CPU – wer vorher die höhere Karte gezogen hat, gewinnt. Wie spannend!

Die Mini-Spiele sind spielerisch mini ...

Auf anderen Feldern erwarten euch Abkürzungen oder die in diesem Genre obligatorischen und Spielspaß entscheidenden Mini-Spiele. Doch selbst diese überzeugen leider nicht wirklich. Entweder tretet ihr gar nicht gegen andere Mitspieler an und müsst euch gegen einen CPU-Gegner durchsetzten, oder aber die Regeln des jeweiligen Mini-Spiels sind so komplex geraten, dass ungeübten Mitspielern schnell die Lust vergeht. Wie etwa beim Karten-Duell, bei dem ihr eine Karte wählen müsst, und hofft, dass der Gegner wiederum einen niedrigeren Wert nimmt. Weiteres Problem der Mini-Spiele ist der oft eingesetzte Splitscreen-Modus, der die nötige Übersicht gerade bei kleinen Fernsehern schmerzlich vermissen lässt.





Shortcut
- sehr hübsche Grafik
- Sonic & seine Freunde
- ärgerliches Kartenprinzip
- EXTREM nervige Ladezeiten
- zu komplizierte Mini-Spiele ...
- ... die oft nur im unübersichtlichen Split-Screen laufen



▲ Slot-Maschine! Entscheidet euch, welchen der drei Knöpfe ihr drücken wollt, der Rest ist Zufall.



▲ DJ Sonic! Versucht, euren Gegnern mit Hilfe von heißem Scratchen die Ringe abzuluchsen.



▲ Bei solchen Splitscreen-Events hält sich die Übersicht in sehr engen Grenzen.









▲ Einmütig vereint: Ratgeber Hugo Miller, Held Magnus Gallant, der Heißsporn Diomedes und die kesse Leia.



▲ Bei entsprechend hohen Charakter-Leveln könnt ihr ein Element zu Hilfe rufen – hier macht sich ein Wasser-Element über die Gegner her.

Shortcut

- ☺ herrlich komplex
- ☺ zahlreiche Endsequenzen
- ☺ involvierende Story
- ☺ Kampfanimationen abschaltbar
- ☺ hervorragende Hilfe-Funktion & Tutorial
- ☺ Hugo-Report über Personen und Ereignisse
- ☺ Zwischensequenzen erneut abspielbar
- ☺ tolle Musik und Geräuscheffekte
- ☺ sehr hübsche Kampf-Grafik
- ☺ hoher Langzeit-spielspaß
- ☹ zu Anfang etwas überwältigend
- ☹ zwar animierte, doch etwas triste Übersichts-Karten
- ☹ Speichern nur zwischen zwei Missionen

Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

Die Rückkehr der Spielspaß-Legende: Nach PlayStation-, Saturn- und Neo-geo-Pocket-Umsetzungen der SNES-Originale erscheint mit *Ogre Battle 64* endlich wieder ein neuer Teil des Strategie-RPG-Klassikers.

Wenn der Lebenszyklus einer Konsole zu Ende geht, erscheinen fast immer die besten Software-Perlen. Das ist beim Nintendo 64 nicht anders: *Ogre Battle 64* gehört eindeutig zu den Spielen, die noch heute den Kauf eines N64 rechtfertigen.

Mit dem japanischen SNES-Titel *Ogre Battle* schrieb 1993 der damals noch eher unbekannte Entwickler Quest Spiele-Geschichte: Die Mischung aus Fantasy-Story, Echtzeit-Strategie und Rollenspiel katapultierte Quest in den Designer-Olymp und inspirierte durch ihren Erfolg zahlreiche andere Spiele wie Squaresofts *Final Fantasy Tactics* (siehe Kasten), Konamis *Vandal Hearts* oder *Shining Force III* (Sega). So beliebt war das Spiel, dass Atlus einen Nachfolger namens *Tactics Ogre*, zwei Saturn- zwei PlayStation-Umsetzungen sowie eine Neo-Geo-Pocket-Version veröffentlichte, die zum Teil auch in den USA herauskamen. Die Geschichte von *Ogre Battle 64* hat mit den Vorgängern jedoch nichts zu tun – ihr versteht sie also auch, wenn ihr keinen der alten Teile gespielt habt.

Die Story

Das heilige Lodis-Imperium will seine Herrschaft über den gesamten Kontinent von Zeteginia ausbreiten, also auch im Königreich Palatinus. Dort läuft einiges unrund: Der König hat einen Pakt mit dem Lodis-Imperium geschlossen, um seine Macht zu sichern. Außerdem begehrt eine Gruppe Revolutionärer um Sir Frederick Raskin gegen die Unterdrückung durch den Adel auf, der den niederen Stand ausbluten lässt, um sein eigenes Leben so angenehm wie nur möglich zu führen. An diesem Punkt kommt ihr ins Spiel, und zwar als Magnus Gallant, der nach sechsjähriger Ausbildung in der Militärakademie von Ischka der Südlichen Division der Palatinischen Armee zugeteilt wird. Gallant erwarten anfangs kleinere Scharmützel, bis eines Tages Prinz Yumil, der Sohn des Königs, von den Revolutionären entführt wird. Magnus nimmt zusammen mit Heißsporn Diomedes die Fährte der Entführer auf – doch es soll sich herausstellen, dass deren Motive Magnus näher gehen, als er sich hätte träumen lassen. Und: Woher kennt ihn Prinz Yumil so gut? Welche Rolle spielt Magnus' Ratgeber Hugo? Warum wurde Magnus' Vater als Mörder abgeurteilt?

Die extrem stimmungsvolle Geschichte ist die treibende Kraft hinter den mehr als 35 Einzelmissionen, die in drei großen Szenarien verpackt sind. Immer wieder müsst ihr euch entscheiden, welchen Weg ihr einschlagt oder ob und wen ihr in eure Armee aufnehmt. Zusammen mit



▲ Der Organize-Bildschirm, euer bester Freund: Hier seht ihr unsere VG Knights.



▲ Die Info-Funktion verschafft euch einen raschen Überblick über einzelne Figuren.



▲ Genügend Erfahrung vorausgesetzt, ändert ihr die Charakterklasse eurer Helden.



▲ Auch das Wechseln von Ausrüstungsgegenständen läuft sehr problemlos ab.



▲ **Gedrängel vor der feindlichen Festung: Unsere Truppen machen sich zum vernichtenden Schlag gegen den Stützpunkt des Königs auf.**

▲ **Dumm gelaufen: Gegen diese Drachen hilft rohe Gewalt nur wenig – besser die Beine in die Hand nehmen und Verstärkung herbeirufen.**

eurer Reputation, dem so genannten Alignment (gut, neutral, böse), führen die Entscheidungen zu einer Vielzahl von *Ogre Battle*-typischen Endsequenzen.

Wie spielt sich *Ogre Battle 64* denn nun? Alle Feinheiten aufzuführen, würde den Umfang dieser Video Games locker sprengen, doch im Prinzip lässt sich das Spiel in eine Planungs- und eine Kampf-Phase aufteilen.

Die Weltkarte, Teil eins

Ihr beginnt das Spiel nach einführenden, grafisch nett gestalteten Zwischensequenzen auf der Weltkarte. Hier dürft ihr euer nächstes Ziel anwählen, eure Truppen neu ordnen, speichern (wichtig!) und euren Ratgeber Hugo Miller befragen, der einen Überblick über wichtige Begriffe, alle bereits getroffenen Personen und Ereignisse inklusive der Zwischensequenzen für euch bereithält. Außerdem trainiert ihr auf Wunsch gegen klingende Gosh-Münzen eure Einheiten. Sterben kann dabei niemand, wohl aber Erfahrung gewinnen.

Kein echter Feldherr zieht jedoch ins Gefecht, ohne nicht vorher seine Truppen richtig aufgestellt zu haben – Zeit für einen Sprung in das Organize-Menü, das Neulinge auf den ersten Blick mit Fakten und Optionen erschlägt. Keine Angst – es gibt ein hervorragendes Tutorial, das euch alle Funktionen erklärt. Selbst im Spiel fördert ein Druck auf die Start-Taste einen Hilfe-Bildschirm zutage, der eine kurze Erklärung etwa zu einem unklaren Symbol enthält.

Die Truppen

Im Truppen-Organisationsmenü entscheidet ihr über Sieg oder Niederlage in späteren Gefechten. Hier stellt ihr Einheiten auf oder um (die Figuren kämpfen in den drei Kampf-Reihen pro Einheit unterschiedlich stark oder hauen öfter zu), benutzt oder kauft Items, bildet neue Einheiten oder lasst eure Truppen in höhere Klassen aufsteigen. Sammelt beispielsweise eine Amazone genügend Erfahrungs-, Alignment- und andere Eigenschaftspunkte, dürft ihr sie unter anderem in eine Zauberin, eine Priesterin oder in eine Hexe umwandeln. Das kostet je nach benötigter Ausrüstung Geld – teilweise findet ihr die notwendigen Items auch während der Mission auf dem Feld. Nichtmenschliche Recken, etwa Drachen, Höllenhunde oder ähnlich große Typen, steigen automatisch in höhere Einheiten um. Neue Kameraden gesellen sich entweder während einer Mission zu euch – alternativ sammeln die kleinen Playmobil-Soldaten Erfahrungspunkte und mutieren nach einer Weile zu Amazonen oder Kämpfern, je nachdem, ob der Einheiten-Anführer weiblich oder männlich ist.



▲ **Sparringspartner: Auch im Training vor einer Mission dürft ihr wählen, auf welchen Gegner eure Mannen zuerst losgehen sollen.**

Klassen-, Formations- oder Item-Änderungen dürft ihr nicht auf dem freien Feld, sondern nur in einem Dorf oder einem Fort vornehmen. Dort stehen euch alle erwähnten Möglichkeiten zur Auswahl – bis auf einen Einsatz von Items oder kleinere Umstellungen solltet ihr jedoch größere Aktionen zwischen den Missionen durchführen. Seid ihr schließlich der Meinung, alle Einheiten perfekt zusammengestellt zu haben, geht's los: Nach einem detaillierten Briefing beginnt der Echtzeit-Teil.

Der Kampf

Jetzt entscheidet sich, ob eure Truppenzusammenstellung etwas taugt: Ihr müsst beispielsweise eine Figur eskortieren, ein gegnerisches Lager einnehmen oder einen von Feinden belagerten Weg säubern. Mit dem Analog-Stick

Einheitenbildung leicht gemacht

Die Mischung macht's – eine Einheit nur aus Soldaten ist schneller futsch, als ihr *Ogre Battle* sagen könnten. Optimalerweise teilt ihr eure Einheiten in kampfstarke Scouts und weniger starke Nachhut-Truppen ein, die verwundete Gegner abfangen. In einer Scout-Truppe dürfen Amazonen beziehungsweise Priesterinnen und Zauberinnen nicht fehlen, die eure Recken heilen und beim Kampf unterstützen. Zwei Zauberinnen können ihre Kraft sogar bündeln. Hexen sind zwar die größte „Ausbaustufe“ der menschlichen Frauen, doch die Betäubung von Gegnern ist gerade in späteren Missionen nichts gegen einen schicken Zauberspruch oder eine Heilung.
Ganz wichtig: Ihr solltet immer jemanden in eurer Heimat oder an strategisch wichtigen Stützpunkten zurücklassen: So seht ihr, wenn sich eine gegnerische Einheit darauf zu bewegt und müsst nicht, wie uns passiert, kurz vor Ende eines dreistündigen Einsatzes darum zittern und bangen, dass euer Gegner vor euch an eurer Basis ankommt und damit die Mission für sich entscheidet.



▲ **Zwei Zauberinnen bündeln ihre heftigen Kräfte.**



▲ **Die Formation einer Einheit verbessert ihre Angriffs- und Verteidigungswerte.**



▲ **Ausrüstungen und Items ändern die Eigenschaften der einzelnen Personen.**



▲ **Heldenaustausch: Wechselt Akteure zwischen zwei verschiedenen Einheiten.**



▲ **Guenther, eben noch tot, wird mit einem Wiederbelebungs-Item wieder lebendig.**

Final Fantasy Tactics – der verschollene Bruder

Squaresoft schaute nicht lange neidisch auf den Erfolg der *Ogre Battle*-Serie – die Japaner warben gleich große Teile des Quest-Teams für die eigene Firma ab. Dort erarbeiteten sie das frappierend ähnliche *Final Fantasy Tactics*, das 1997 (US-Release: 1998) erschienen ist. Auf rund 70 komplexen Battle Maps duellierte sich euer fünfköpfiges Team mit den Heerscharen des Bösen. Die rundenbasierten Fights zeichneten sich durch erstklassig animierte Sprites vor plastischen Polygonhintergründen aus. Der Clou: Jede eurer Figuren konnte in über 20 verschiedene Berufe wechseln, die zirka 400 unterschiedliche Fähigkeiten mit sich bringen. Das Berufs-System war dabei eine erweiterte Kombination der *Final Fantasy*-Teile drei und fünf. Lediglich der sehr unausgewogene Schwierigkeitsgrad nervte Strategie-Fans. Als typischer Square-Insider-Gag ist bei *Final Fantasy Tactics* der Bonuscharakter Cloud (*Final Fantasy 7*) mit von der Partie.



▲ ***Final Fantasy Tactics*** **wurde heftigst von** ***Ogre Battle*** **inspiriert.**



▲ **Unangenehm: Guenther trifft zum ersten Mal auf die namensgebenden Ogre, deren Schlag verheerenden Schaden anrichtet.**



▲ **Held Magnus, den wir verständlicherweise in Ro umbenannt haben, kann es nicht glauben: Die Geschichte ums Ogre Battle soll wahr sein?**

wählt ihr die Einheit an, die ihr an einen bestimmten Punkt lotsen wollt. Bei zunehmender Einheiten-Zahl wählt ihr die Gewünschte praktischerweise mit einem Druck auf die Z-Taste aus, die nämlich einen Überblick eurer Truppen und Stützpunkte auf den Schirm zaubert. Besonders wichtig sind so genannte Strongholds, feindliche Dörfer und Lager, in denen oft zu deren Schutz eine gegnerische Einheit postiert ist. Besetzt ihr möglichst viele dieser Strongholds, gibt's zum Missionsende mehr Gosh für eure Kriegskasse. In allen Dörfern dürft ihr Gerüchte und die Stimmung des Volkes aufschnappen, manchmal auch Ausrüstung nachkaufen.

Treffen zwei feindliche Einheiten aufeinander, wechselt die Ansicht in den Kampf-Bildschirm. Hier sind eure Eingriffsmöglichkeiten beschränkt: Wie bei den *Final Fantasy*-Limit-Breaks wächst ein kleiner Balken an, der euch eine Änderung eurer Strategie (greift den Anführer, den Stärksten oder den Schwächsten an), die Flucht und das Herbeirufen eines von vier Elementen ermöglicht, für das ihr euch zu Beginn des Spiels entscheidet. Gut beraten seid ihr, wenn ihr eine ausgewogene Einheit (siehe Kasten) in den Kampf schickt, denn die Gegner-KI ist knackig: Gepaart mit den großen Karten dauert eine Mission von einer halben bis hin zu zwei Stunden, wenn ihr wirklich jeden Stein umdreht, jede feindliche Einheit auslöschen und jedes Stronghold besetzen wollt.

Gewinnt ihr den Kampf, gewinnen auch eure Jungs und Mädels, und zwar Erfahrungspunkte, steigen im Level auf oder ändern ihr Alignment, je nachdem, wie und gegen wen der Kampf gelaufen ist. Angeschlagene Charaktere dürft ihr selbstmurmelnd heilen oder im schlimmsten Fall wiederbeleben – entsprechende Items vorausgesetzt. Nicht weniger wichtig: Alle zwei Tage müssen eure Jungs für ein paar Minuten ruhen – Vorsicht also, dass der Sturm auf die feindliche Burg nicht in einem Zeltlager endet.

Die Weltkarte, Teil zwei

Habt ihr die Mission erfolgreich beendet, gibt's zur Belohnung neue Soldaten, jede Menge Goth in eure Kasse sowie ein wertvolles Item – alles abhängig davon, wie viele Strongholds ihr im Laufe der Mission eingenommen oder befreit habt. Eine Zwischensequenz später findet ihr euch auf der Weltkarte wieder, auf der nun ein oder mehrere Ziele aufblinken, aus denen ihr euer nächstes Einsatzgebiet wählen dürft. Ihr solltet übrigens immer wieder in bekannten Gefilden nach dem Rechten sehen – oft warten dort Bewohner mit wertvollen Hinweisen und diversen Items auf euch. Nach Wunsch ordnet ihr vor dem nächsten Einsatz, wie im vorletzten Abschnitt beschrieben, wieder eure Truppen, rüstet Einheiten mit neuen Items aus, bildet neue Teams oder lasst einzelne Figuren einen Klassenaufstieg durchführen.

Das Fazit

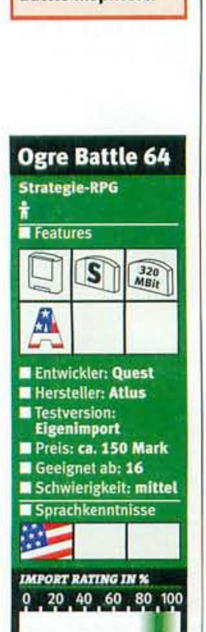
Ogre Battle 64 rockt! Ob es die liebevoll gezeichneten Zwischensequenzen, die tollen Effekte während der Kämpfe oder die mitreißende, niemals langweilig werdende Musik ist – dieses Spiel wird euch lange beschäftigen: Die ersten acht der rund 35 Missionen haben uns knapp 14 Stunden in Atem gehalten. Selbst wenn ihr wie ich sonst eher auf Runden- statt auf Echtzeitstrategie steht, die Rollenspiel-Komponente und die tolle Story machen das mehr als wett. Und so hektisch wie andere Echtzeit-Strategen geht es hier bei weitem nicht zu. Ich könnte noch stundenlang über Nacht- und Tag-Wechsel, verschiedene Landschaften mit Auswirkungen auf eure Einheiten, die coolen Dialoge und Nachschlage-Funktionen erzählen – ruft am besten noch heute beim Importeur eures Vertrauens an. RA



▲ **Sieht zwar schön aus, schmerzt jedoch: eure Einheit muss kräftig einstecken.**



▲ **Der Kreis um die Figur zeigt deren Sichtweite an, die Linien die maximal drei Wegpunkte.**



Ogre Battle 64

Strategie-RPG

■ Features

320 MBit

■ Entwickler: **Quest**
■ Hersteller: **Atlus**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 150 Mark**
■ Geeignet ab: **16**
■ Schwierigkeit: **mittel**
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ **Abhängig von eurem Aligment (gut, böse, neutral) reagiert die palatinische Bevölkerung unterschiedlich auf euren Besuch in von euch befreiten oder eingenommenen Strongholds.**



▲ **Von dieser Weltkarte startet ihr in die rund 35 Missionen oder ordnet eure Einheiten.**

▲ Hey – diese Combo ist noch relativ einfach auszuführen. *Dance Summit 2001* ist für Couch Potatoes aber eher ungeeignet.



▲ Neben den hervorragenden Animationen sämtlicher Tänzer fallen die Backgrounds leider etwas ab.



▲ Insgesamt dürft ihr euch mit 32 Charakteren (acht Vierer-Teams) auf die Bühne schwingen.

Dance Summit 2001: Bust-a-Groove

Clap your hands and move to the groove of the dance!

Geht es euch genauso? Irgendwann kommt man als Spieler an einem Punkt an, da denkt man, es kann nichts mehr kommen, das man nicht bereits kennt – vor allem im Musik-Spiele-Bereich. Und immer wieder wird man kurze Zeit später eines Besseren belehrt.

Ob nun Tanzmatten, DJ-Pulte, Gitarren, Trommeln, Keyboards, Rasseln oder Dirigentenstäbe – den Entwicklern ist kein noch so abgedrehtes Eingabe-Gerät zu schade, um die Gunst des Spielers zu gewinnen. Diesmal im Programm: Handschuhe – na ja, zumindest ungefähr. Um die am Bildschirm gezeigten Button-Abfolgen korrekt einzugeben, befinden sich an diesen „Handschuhen" vier Kontaktpunkte, die ihr im richtigen Rhythmus drücken müsst – für Zuschauer ein ziemlich amüsantes Unterfangen. Denn das Spektakel, zuzusehen, wenn der *Dance Summit*-Spieler verzweifelt und oft auch vergebens versucht, die geforderten Kombinationen einzugeben, hat durchaus seinen Reiz – leicht ist dieses Game wahrlich nicht.

Wie schon in den Vorgängern (nur der erste Teil erschien unter dem Namen *Bust-A-Groove* in Deutschland) tanzen verschiedene abgespacete Dance-Pros gegeneinander – diesmal sind's vier gleichzeitig. Ähnlich wie in *Parappa the Rappa* wird vor einer Eingabe-Sequenz ein Balken eingeblendet, der euch die Button-Abfolge vorgibt, erst im zweiten Durchlauf seid ihr an der Reihe. Oft erscheinen auch „Free"-Symbole, bei denen ihr eine beliebige Taste drücken dürft. Was dabei höhere Punktzahlen bringt: Drücken zwei oder gar vier eurer Mit-Tänzer den gleichen Button, werdet ihr mit Team-Move-Combos belohnt.

Can you feel the rhythm?

Die musikalische Seite wird mit durchweg sehr rhythmischen Jungle-, House-, Hip Hop- und Dancefloor-Beats eigentlich recht gut abgedeckt, wenn auch viele der Songs für europäische Ohren eher ungeeignet sind – japanophile Freaks wird's hingegen freuen.

Überraschend gut gelungen ist auch die grafische Präsentation, bei der die 32 Charaktere (vier Teams, 16 Charaktere müssen also erst freigespielt werden) mit Motion-Capture-Animationen ihr Äußerstes geben – einfach toll, die Typen bei den unglaublichsten Moves zu bestaunen.

Dank Replay-Mode ist dies auch euch selbst ohne lästige Move-Balken möglich. Alle die, die das Ganze nun recht ansprechend finden, müssen wir allerdings nochmals auf den recht harschen Schwierigkeitsgrad hinweisen, der *Dance Summit* das Genick bricht: Oft werden dermaßen schwere Combos von euch verlangt, die fast unlösbar erscheinen. Mit dem Standard-PlayStation2-Controller wird's zwar um eine Ecke leichter, der Spielspaß sinkt dabei aber gegen Null. CD

Shortcut

- fette Animationen
- rhythmische Tracks
- tolle Kamerafahrten
- wieder mal ein neuer Controller für Sammler
- abartig schwer
- viel zu schwer
- nicht gerade einfach



▲ Yes! Drücken bei den „Free"-Symbolen mehrere Spieler den gleichen Buttons, hagelt es Punkte bringende Team-Combos.



▲ Nach getaner Arbei betrachtet ihr eure Performance noch einmal im Replay – und zwar ohne lästige Anzeigen.



■ www.ubisoft.com





▲ Lang lebe die Inquisition! Ob Elena wieder heil vom Papst zurückkehrt?



▲ Sehr cooler Einfall: Durch das Elena-Millenia-Schizo-Duo ist stets für mächtig Spaß und teilweise kultige Dialoge gesorgt.

◄ Vor allem beim Endgegner-Design konnten sich die Game-Arts-Jungs so richtig austoben. Selten zuvor begegneten wir solch widerlichen Kreaturen.

Grandia II

Der Meister schlägt zurück - besser als *Final Fantasy IX*?

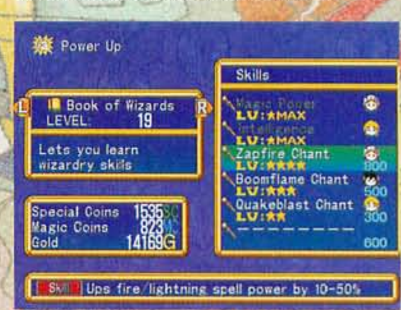
Kampf der Fortsetzungen: In der vorigen Runde, *Grandia* gegen *Final Fantasy VIII*, konnte sich Game Arts Über-RPG knapp vor dem Konkurrenten aus dem Hause Squaresoft platzieren. Kann sich dieser Erfolg wiederholen? Stellt sich diese Frage wegen der zwei unterschiedlichen Plattformen überhaupt noch? Haben sich die Feindbilder geändert? Stimmt eigentlich, denn jetzt wollen *Skies of Arcadia* (Test in der letzten Ausgabe) und *Phantasy Star Online* in ihre Schranken verwiesen werden.

Schon vor einigen Jahren konnte der Überraschungshit *Grandia* auf dem Saturn dank dem neuen, traumhaft spielbaren Kampf-System, dem netten Story-Verlauf und der mitreißenden Liebesgeschichte zwischen Justin und Feena – naja, was sich liebt, das neckt sich – viele Fans gewinnen. Ob dies trotz des kaum veränderten Gameplays wieder gelingt? Oh, entschuldigt bitte – alles der Reihe nach.

Zur Story: Die alten Helden und Abenteuergeschichten haben jetzt ausgedient, nun schlüpft ihr in die Rolle des Geohound-Söldners Ryudo, der für die richtige Menge Schotter so ziemlich alles erledigen würde. Eine durchaus unangenehme Eigenschaft, die diese käuflichen Krieger landauf, landab höchst unbeliebt gemacht hat. Doch alles Jammern nützt wohl nichts, dachte sich der alte Priester aus dem Dörfchen Garbo – ein Bodyguard muss her, der Schwester Elena zu einem immens wichtigen Ritual begleitet. Schließlich geht es darum, den bösen Gott Valmar, der damals im großen Krieg zwischen Gut und Böse in eine andere

▲ Bei Spells hagelt's famose Special-FX.


▲ Hmmm - ich hab' hier irgendwie das Gefühl, beobachtet zu werden ...



▲ Gewonnene Special- und Magic-Coins investiert ihr in neue Spells und Fähigkeiten.



▲ Einige wichtige Dialoge werden wie schon im Vorgänger mit guter Sprachausgabe untermalt. Für die bald folgende deutsche Version ist eine Lokalisierung leider (oder zum Glück?) nicht geplant.

Wer stapft so spät durch Eis und Schnee? Die Backgrounds sind durchgehend ▼ sehr toll gelungen.



▲ Bei Zaubersprüchen wird deren Wirkungsbereich durch ein – in diesem Fall rundes – Feld angezeigt. Doch erstens kommt es anders und zweitens als man denkt: Die Biester bewegen sich.

Dimension verbannt wurde, auch dort zu behalten.

Doch wie soll es anders sein – das Ritual schlägt fehl und Valmar droht, die Welt zu zerstören. Dieser Umstand wäre zwar für den professionellen Rollenspieler noch lange kein Grund zur Beunruhigung, sehr viel schlimmer ist, dass Elena nun von Valmar besessen ist, der sich immer wieder in der Person von Millenia zu Wort meldet. Dieser Wechsel der beiden Charaktere Elena und Millenia (die euch komischerweise immer wieder hilft) wird euch das ganze Abenteuer über verfolgen und sorgt für erfreulich erfrischende Abwechslung in der Party-Zusammensetzung – sehr gut gelungen, Game Arts. Kompliment.

Schizos in der Gruppe?

So ist es nun also eure weitere Aufgabe, die arme, besessene Seele in die Hauptstadt zu geleiten, wo Valmar ausgetrieben werden soll. Auf eurer Reise trefft ihr natürlich auf weitere Party-Mitglieder und müsst viele, viele Side-Quests lösen, bevor ihr endlich vor dem Papst steht – und dann ist die Geschichte noch lange nicht vorbei.

Am Gameplay hat sich dabei, wie schon erwähnt, kaum etwas geändert: Noch immer reist ihr von einem Punkt auf der Landkarte zum nächsten und schlagt euch durch Wälder, Dungeons und über Bergpässe, wobei Gegner stets sichtbar herumwuseln. So fallen lästige Random-Encounters gänzlich flach, und ihr könnt unangenehmen Feindberührungen mit Geschick ausweichen. Doch will man das eigentlich? Denn durch eine kleine aber feine Innovation, dem neuen Münz-System, sehnt man sich viele Auseinandersetzungen sogar herbei.

Dabei erhaltet ihr nämlich neben den üblichen Experience-Points noch zwei weitere Dinge: Special-Coins und Magic-Coins. Mit den Special-Coins „erkauft" ihr für jeden eurer Recken neue Special-Moves und – sofern ihr ein Fertigkeiten-Buch besitzt – Fähigkeiten, die beispielsweise euer Hit-Point-Konto nach oben korrigieren, für mehr Magic-Points sorgen oder die Chance erhöhen, wertvolle Items bei Gegnern zu finden. Die Magic-Coins hingegen verstärken wiederum eure magischen Fähigkeiten – ebenfalls eines dieser begehrten Bücher vorausgesetzt – oder sorgen für neue Zaubersprüche.

Übrigens: Keiner eurer Charaktere kann von Haus aus diese übernatürlichen Kräfte herbeirufen. Erst, wenn ihr sie mit einem Magic-Egg ausrüstet, von denen jedes über ein eigenes Spell-Repertoire verfügt, ist dies möglich. Am genialen ATB-Kampf-System mit dem Zeitbalken und den drei Markierungen „Wait", „Move" und „Act" hat sich aber ebenso wenig geändert, wie an der übersichtlichen Menü-Führung.

Grafisches Schmankerl

Na gut, Gameplay und Story waren ja schon beim Vorgänger überragend – Probleme gab's allerdings mit der veralteten Präsentation. Und in diesem Punkt hat sich in der Fortsetzung einiges zum Besseren geändert. Ob nun märchenhafte Feenwälder oder traumhafte Wasserfälle – fürs Auge wird stets etwas geboten. Mit schönen, verspielten Interieurs in den Häusern und aufwändigen Texturen ist sich *Grandia II* absolut up to date. Lediglich die etwas kantigen Figuren stören den Gesamteindruck ein bißchen (*Shenmue* hat die DC-Messlatte ja ziemlich hoch gesetzt) und an den hakeligen Animationen hätte man noch etwas feilen können.

Die Hintergrundmusik, die euch während eures Abenteuers begleitet, reißt ebenso mit, wie die markigen Sprach-Samples während der Kämpfe – davon könnt ihr euch übrigens dank der mitgelieferten Soundtrack-CD auch ohne den stressigen RPG-Alltag überzeugen. Alles in allem ein nicht unbedingt überragend innovatives Sequel, das aber durch die tollen Münz-Systeme und natürlich das liebevolle Charakter-Design schnell fesselt. Fans des Vorgängers werden sowieso nicht enttäuscht. CD



Shortcut

- ☺ geniales Kampf-System
- ☺ Münz-System
- ☺ tolles Charakter-Design
- ☺ detaillierte Backgrounds
- ☺ professionelle Sprachausgabe
- ☺ stimmiger Soundtrack
- ☺ Audio-CD
- ☺ Millenia
- ☹ wenig Änderungen zum Vorgänger
- ☹ für Profis zu leicht

Grandia II

Rollenspiel

■ Features



- ■ Hersteller: **Game Arts/Ubi Soft**
- ■ Testversion: **Eigenimport**
- ■ Preis: **ca. 130 Mark**
- ■ Geeignet ab: **12**
- ■ Schwierigkeit: **leicht**
- ■ Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

▶ Ohne euer beherztes Eingreifen droht die Welt im Chaos zu versinken.

▲ Spieler 2 scheint gerade an einer Art massiver Fischvergiftung zu leiden ...

Charge'n'Blast

Vom hierzulande völlig unbekannten Automaten direkt aufs DC

Shortcut

- ☺ schnelles und sehr actiongeladenes Gameplay
- ☺ beeindruckende Effekte
- ☺ gute Steuerung
- ☺ Zweispieler-Co-Op-Modus
- ☹ etwas unübersichtlich
- ☹ bei viel Action auf dem Bildschirm leichte Slow-Downs

Ungeziefervernichtung einmal anders: Anstelle von nervigen, kleinen Krabblern habt ihr es hier mit Insekten-Monstern zu tun, vor denen selbst die Bugs aus Starship Troopers Reißaus nehmen würden.

Dumm gelaufen! Kaum trifft ein radioaktiver Meteor die Erde, spielt alles verrückt. Insbesondere die Tierwelt scheint ihm den Vorfall besonders krumm zu nehmen und reagiert mit bösartigen und vor allem riesigen Mutationen, die über die Menschheit herfallen. Klarer Fall: Ein Job für euch und wahlweise einen menschlichen Kollegen. Werft euch die Mehrzweck-Wumme über die Schulter und sorgt wieder für Ruhe auf unserem blauen Planeten.

Breakout-Steuerung

Das Besondere an diesem actiongeladenen Shooter ist die Steuerung und die sich daraus ergebenden Auswirkungen auf das Gameplay. Anstatt frei im Raum umher laufen zu können, hängt ihr quasi an einer Linie fest und bewegt euch, ähnlich wie der Schläger im Klassiker *Breakout*, über die L- und R-Buttons nur nach links oder rechts. Weniger eingeschränkt ist euer Fadenkreuz, das ihr mit Hilfe des Analog-Sticks frei platziert. Je nachdem, welche der DC-Digital-Buttons (B, Y, X) ihr betätigt, feuert ihr eine andere Art von Munition ab.Die Lightgun wird leider nicht unterstützt.

Allerdings ist nicht jeder Gegner mit jedem Projektil genauso einfach zu erledigen. So bieten sich bei fliegenden Angreifern die Homing-Missiles geradezu an, während Torpedos eher für Monster geeignet sind, die unter Wasser auf ihren Angriff warten. Tja, als ob das alles wäre – es steht euch nämlich frei, nach jedem Schuss sofort wieder zu feuern oder aber die entsprechende Waffe eine gewisse Zeit aufzuladen und somit einen weitaus effizienteren Schuss zur Verfügung zu haben. Leider bleibt euch in der Aufladezeit nichts anderes übrig als den gegnerischen Angriffen geschickt auszuweichen, denn ihr seid völlig hilflos. Gerade hier macht der Zweispieler-Modus besonders viel Spaß. Während der eine Spieler nach Absprache die Angreifer in Schach hält, lädt der andere in Ruhe nach.

> „In *Charge'n'Blast* erwartet euch gradlinige Action ohne Kompromisse oder Verschnaufpausen."

Arcade-Spaß daheim?

Trotz dieses interessanten Spielprinzips kann *Charge'n'Blast* seine gradlinige Automaten-Herkunft nicht verleugnen. Denn außer Ballern aus allen Rohren erwartet euch keinerlei Abwechslung. Überraschend gut gelungen ist die grafische Umsetzung der auf einem Naomi-Board basierenden Arcade-Maschine. Bis auf gelegentliche Slow-Downs bei besonders viel Action auf dem Screen läuft das Spiel trotz Bildschirm füllender Endgegner und Explosionen sehr flüssig und vor allem bunt ab. Einzig der recht hohe Schwierigkeitsgrad könnte manchen Spielern mit weniger Genre-Erfahrung zum Verhängnis werden, doch durch die einstellbaren Schwierigkeitsgrade und Continues dürfte selbst diese Hürde langsam, aber sicher genommen werden. AB





▲ Um die Riesenameise zu erledigen, müsst ihr zuerst den Sender auf dem Dach im Hintergrund zerstören.

▲ Im Einzelspieler-Modus könnt ihr eine coole Ego-Perspektive zuschalten, in der die Kamera die abgefeuerten Projektile quasi verfolgt.


▲ Darf in keinem *Breath of Fire* fehlen: Angeln gehört halt einfach dazu.


▲ Ja, wo sind sie denn? Wer unsere Party-Mitglieder findet, kriegt ein Ü-Ei – kleiner Spaß.



▲ Das Kampffeld präsentiert sich wieder wie gewohnt aus der Iso-Perspektive.



Shortcut

- ☺ Magie-Combo-Attacken
- ☺ Wechsel der Charaktere auch während eines Kampfes möglich
- ☺ Transformation in einen Drachen
- ☹ wenig Höhepunkte
- ☹ flaches Charakter-Design
- ☹ oft unübersichtlich

Breath of Fire IV

Old School – oder einfach nur veraltet?

Schon vor einigen Jahren bewies Capcom auf dem Super Nintendo, dass sie nicht nur für die ewig gleichen Beat'em-Up-Aufgüsse, sondern auch für andere Genres durchaus zu gebrauchen sind. Damals zeigten sie noch unter dem Label von Squaresoft mit der *Breath of Fire*-Mini-Serie – allen voran dem grafisch extrem leckeren zweiten Teil –, dass die ganzen Prügeleien doch noch einen Rest Hirnmasse in den Köpfen der Capcom-Männer übrig gelassen haben.

Leider schaffte es keiner der beiden SNES-Teile über den großen Ozean zu uns: Erst mit dem dritten Teil durften sich auch deutsche Spieler ins Drachenreich begeben – gut gemacht, denn gerade Part drei war der spielerisch schwächste. Ob sich dies mit der inzwischen vierten Inkarnation wieder ändern wird? Zumindest Kenner der Serie entdecken hier nahezu alle beliebten aber auch die eher schwachen Features wieder: Seien es nun die eher flache Story um Gut gegen Böse, die riesigen Drachen und der kleine Ryu, der einmal mehr sein Gedächtnis verloren hat, Ryus Fähigkeit, sich in einen mächtigen Drachen-Mensch-Hybriden zu verwandeln oder all die bekannten Namen wie die fliegende Amazone Nina, die Stadt Wyndia oder der Holzfäller Master Bunyan.

Wo wir schon bei Master Bunyan sind: In *BoF IV* habt ihr wiederum die Möglichkeit, die Charaktere eurer Party bei verschiedenen Meistern in die Lehre zu schicken, wobei ihnen nicht nur neue Spells und Skills beigebracht, sondern auch die Attribut-Erhöhung bei Level-Ups beeinflusst werden.

Neu für die Serie hingegen, wenn auch von anderen RPGs schon bekannt, ist das Magic-Combo-System, bei dem die in einer Kampfrunde ausgesprochenen Zaubersprüche zu einer mächtigen Combo-Attacke zusammengefasst werden und so mehr Hitpoints abziehen als die Einzel-Attacken.

Ryu schweigt

In eurer Party befinden sich bis zu sechs Mitglieder, von denen allerdings immer nur drei aktiv in die rundenbasierten Kämpfe eingreifen. Die Charaktere in der hinteren Reihe ruhen sich inzwischen aus und regenerieren nebenbei noch ihre Magiepunkte – nur ab und zu unterstützen sie euch mit ihren Angriffen. Allerdings könnt ihr die Frontmänner jederzeit auswechseln, was vor allem bei stärkeren Gegnern eine schöne Prise Taktik mit ins Spiel bringt.

Um die eher laue Story-Entwicklung und das durchgehend seichte Charakter-Design ein wenig zu vertuschen, werdet ihr alle Nase lang mit kleinen Mini-Spielchen wie dem für die Serie obligatorischen Fischen oder diversen Verschiebe-Puzzles konfrontiert. Das Ganze ist leider nicht sehr aufregend oder gar motivierend.

So richtig negativ fielen uns aber vor allem zwei Dinge auf: Erstens will der freche Bengel Ryu wie schon in den Vorgängern partout kein einziges Wort über die Lippen bringen. Klar – er quatscht offensichtlich schon mit den anderen Protagonisten, da diese ständig seine Antworten nachplappern, lesen kann man seine Aussagen allerdings nie, was die Identifizierung mit der Hauptfigur nicht gerade erleichtert. Punkt Nummer zwei: die Kameraführung. Zwar könnt ihr den Kameramann stets in Neunzig-Grad-Schritten um das isometrisch-polygonale Spielfeld rotieren, nur werden im Vordergrund dargestellte Objekte nicht ausgeblendet, wobei die Übersicht viel zu oft flöten geht.

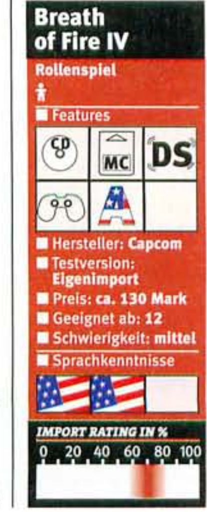
Insgesamt ist der neueste Teil für Fans ein durchaus interessantes RPG, aber gerade in diesen Wochen stehen sowohl im Old-School- als auch im New-Fashion-Bereich zwei ganz andere Kaliber auf der Matte: Der legendäre Klassiker *Lunar 2* (nun leider doch in die nächste Ausgabe gerutscht) und die Fortsetzung des Super-Hits *Grandia* (Import-Test auf Seite 112) stellen unüberwindliche Hindernisse dar. CD

▲ Durch die Verwandlung in einen Drachen-Hybriden verfügt ihr nicht nur über höhere Attribute – es stehen euch auch eine Reihe imposanter Angriffe zur Verfügung.



▲ Drachen sorgen wieder einmal für Unruhe? Kenner der drei Vorgänger werden sich auch im vierten Aufguss schon nach wenigen Spielminuten sofort heimisch fühlen.


▲ Auf der Map bleibt ihr vor Random Encounters verschont. Lediglich, wenn ein Fragezeichen erscheint, könnt ihr euch freiwillig den Gegnern stellen.



Auch nach Weihnachten ist die Flut der GBC-Spiele regelrecht erdrückend – Top-Hits wie Micro Machines V3 stechen heraus.

Pokémon Trading Card Game





▲ **Alle Infos der echten Sammelkarten sind natürlich auch im Spiel abrufbar.**



▲ **Die Übersichtskarte: Von hier aus könnt ihr die verschiedenen Clubs besuchen.**

Noch beliebter als Pokémon-Videospiele sind die Pokémon-Sammelkarten. Täglich werden weltweit Tausende, zur Weihnachtszeit vielleicht sogar Hunderttausende von Karten verkauft – bis jetzt sind allein in Deutschland 300 Millionen im Umlauf. Was liegt also näher, als auch diesen Hype auf ein abwärtskompatibles GameBoy-Modul zu quetschen? Das Ergebnis nennt sich *Pokémon Trading Card Game* und webt das Pokémon-Sammelkartenspiel in eine dünne Story ein, deren Funktion es anfangs primär ist, das Spiel zu erklären. Ihr seid mal wieder ein abenteuerlustiger Junge, der sich in den Kopf gesetzt hat, vier super-seltene Pokémon-Karten abzustauben. Bewerkstelligen könnt ihr dies nur, indem ihr die Meister des Kampf-, Wasser-, Elektro-, Pflanzen-, Psycho-, Feuer-, Stein- und Wissenschafts-Clubs sowie alle legendären Großmeister im Sammelkartenduell bezwingt. Wie bei *Pokémon Rot*, *Blau* oder *Gelb* stehen in unregelmäßigen Abständen Kämpfe mit einem Rivalen namens Ronald auf dem Programm. Pokémon-typisch dürft ihr auch hier jede Menge ausdrucken und ausgiebig über das Link-Kabel tauschen und kämpfen. Fazit: Sammelkarten-Fans werden überglücklich und denken sich die 5-Sterne-Wertung, Kenner der anderen Pokémon-GameBoy-Spiele testen das Teil jedoch vorher ausgiebig im Laden an. CS



TOCA





▲ **Das Spiel ist turboschnell.**

TOCA bezeichnet sich selbst im Handbuch als einzige echte Rennsimulation für den GBC. Eine, wie wir nun meinen, keineswegs zu arrogante Aussage. Satte neun Strecken könnt ihr mit immerhin acht verschiedenen Fahrzeugen in vier verschiedenen Spielmodi in Angriff nehmen. Einzelrennen dürften klar sein, in der Meisterschaft wird um Punkte gewetteifert, Zeitfahren lässt euch gegen einen eigentlich GBC-untypischen Ghost antreten, während ihr euch im Mehrspieler-Modus mit Freunden abwechselt. Link-Kabelduelle sind leider nicht möglich. Dafür sind die Fahrphysik, das Geschwindigkeitsgefühl und der gebotene Realismus (Hütchen fliegen durch die Luft, Wagen hinterlassen Slide-Spuren auf dem Gras und so weiter) im Spiel selbst genial. Rennfans werden trotz fehlendem Batteriespeicher nicht drum herumkommen. CS



Deadly Skies



▲ **Der 3D-Effekt kommt gut rüber.**

Actionlastige Flugsimulationen sind auf Nintendos 8-Bit-Winzling eher eine Rarität. Mit *Deadly Skies* will Konami dieses Problem angehen. Als motivierter Fighter-Pilot kämpft ihr an Bord zahlreicher „lizenzierter" Jets (MiG-29 und Co.) im Namen einer bedrohten Republik. Das Geschehen präsentiert sich aus einer grafisch detailliert dargestellten Pseudo-3D-Ansicht, wie man sie aus Rennspielen kennt. Euer Auftrag ist simpel: zerstört pro Mission eine festgelegte Anzahl wichtiger Ziele und versucht gleichzeitig, viele gegnerische Flieger vom Himmel zu holen, um so Credits zum Kauf neuer Flugzeuge zu sammeln. Fazit: Guter Genre-Vertreter mit nettem Zweispieler-Modus, fetziger Musik und ansprechender Optik, in späteren Levels allerdings durch zahlreiche Slow-Downs geprägt. CS



International Karate





▲ **Leider kämpft ihr nur gegen die CPU.**

1986 als eines der besten Fighting-Spiele auf C 64 gefeiert, erwacht der Klassiker nun zu neuem Leben. Das Spielprinzip ist simpel wie eh und je: Wählt einen von anfangs zwölf Kampfkünstlern und stellt euch in insgesamt einem Dutzend Szenarien den weltweit besten Karatekämpfern. Ein Kampf ist gewonnen, wenn ihr zwei Runden für euch entscheiden könnt. Die Steuerung ist leicht zu erlernen: B gedrückt in Kombination mit dem D-Pad verteilt Faustschläge, getreten wird nach dem gleichen Schema, nur eben mit dem A Knopf. Nach jedem Match werden eure Reflexe noch einmal in einer Bonusrunde auf die Probe gestellt. Abgesehen davon, dass Highscores nicht abgespeichert werden und es keinen Link-Modus gibt, eine gelungene Umsetzung. CS



Looney Tunes: Rache vom Mars





▲ **Als K-9 könnt ihr sehr weit springen.**

Da steht er nun, der böse Marvin, total wütend, dass die ganze Erde, die er in *Attacke vom Mars* zu erobern versuchte, sich über ihn lustig macht. Sein Ziel ist damit klar: Rache nehmen! Bevor ihr jedoch Schwimmente Daffy Duck, Turbomaus Speedy Gonzales und all den anderen Looney Tunes eins mit eurer intergalaktischen Wumme verpasst und sie somit in nützliche Gefolgsleute verwandelt, müsst ihr erst einmal ein Ufo fit machen. Ein Rätsel, für das ihr, wie auch bei anderen „Problemen", Gegenstände finden und die Fähigkeiten der insgesamt 16 spielbaren Figuren geschickt einsetzen müsst. Präsentationstechnisch knüpft *RvM* an den knallbunten Vorgänger an. Wer den mochte, greift bedenkenlos zu! CS



Grand Theft Auto 2





▲ **Die Städte sind erstaunlich groß.**

Was passiert, wenn man krampfhaft versucht, ein Spiel A von TV-Konsole B auf Handheld-Konsole C zu portieren, demonstriert diesen Monat *GTA 2*. Statt die Macken des knapp ein Jahr alten GBC-Vorgängers konsequent auszumerzen, bleibt vieles beim Alten. Die Steuerung nahezu aller Vehikel ist weiterhin äußert gewöhnungsbedürftig, besonders das Rückwärtsfahren wird zur Qual. Auch an der Kollisionsabfrage wurde so gut wie nicht gefeilt. Fast noch häufiger als im ersten Teil für GBC verhakt ihr euch in irgendwelchen Mauern und Wänden. In Anbetracht der gigantischen Levelgröße fallen die Grafik-Slow-Downs dabei gar nicht mal so stark ins Gewicht. Fazit: Ein eigentlich gutes Spiel, das aber an gravierenden Handling-Mängeln krankt. CS



Pumuckl im Geisterschloss





▲ **Pumuckl besucht Koboldfrau Glucki.**

Der blaue Klabautermann treibt wieder sein Unwesen: Pumuckl, der ihn im Vorgängerspiel von der Klabauterinsel verscheucht hatte, steht ganz oben auf seiner Abschussliste. Hinterhältig lockt er Meister Eders Werkstattwicht in sein neues Hauptquartier Schloss Gruselzinne und buchtet ihn im Kerker ein. Eure Aufgabe ist klar: Helft Pumuckl bei der Flucht und vertreibt anschließend den blauen Klabautermann aus seiner neuen Residenz. Tatkräftig werdet ihr dabei von drei mächtigen Geistern unterstützt, die allerdings erst mal befreit werden müssen. Wer Teil eins gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden, die Rätsel sind ähnlich angelegt, ein ständig auftauchendes Wandbild gibt nützliche Tipps . Liebhaber des Vorgängers können zuschlagen. CS



GAMEBOY SPIEL DES MONATS

Micro Machines V3




▲ **Mit dem Schnellboot im Tümpel: Die Spielgeschwindigkeit ist rasant.**

Egal, auf welcher Konsole, egal, welche Version, Codemasters spritzige Flitzer sorgten stets für geballten Spielspaß. Ein positiver Trend, den THQ jetzt mit der GBC-Umsetzung von *Micro Machines V3* fortsetzt. Sage und schreibe zehn Spielmodi stehen zur Auswahl. Ob alleine gegen vier CPU-Gegner, zu zweit an einem GBC (Spieler eins lenkt mit dem D-Pad, Spieler zwei mit den Knöpfen A und B, Gasgeben erfolgt automatisch) oder zu acht im Party-Play-Modus, 40 abgefahrene Strecken quer durch Haus und Hof sowie 15 unterschiedliche Fahrzeuge (Panzer, Motorboote, F1-Flitzer und so weiter) sorgen für Fun pur. Die Grafik ist absolut flüssig und überzeugt durch coole Pseudo-3D-Effekte. Die Miniaturboliden lassen sich wie gewohnt perfekt steuern. Schade nur, dass auch diesmal keine Batteriespeicher- und Link-Kabelmöglichkeit angeboten wird. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
Grafik: ★★★★★
Sound: ★★★
■ Hersteller: THQ
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Rennspiel
SPIEL SPASS ★★★★★

Lucky Luke Banditen Express

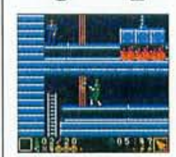



▲ **Run, Cowboy, run: Lucky Luke flüchtet vor einem hungrigen Löwen.**

Feurige Jump'n'Run-Action für kalte Wintertage beschert uns diesen Monat Cowboy-Legende Lucky Luke, der zusammen mit Präriegaul Jolly Jumper und Spürnase Rantanplan einen von üblen Desperados (nein, nicht das Bier!) entführten Zug quer durch den Wilden Westen verfolgen muss. Pro Level gilt es einen zum Voranschreiten unabdinglichen Gegenstand (etwa Futter für einen hungrigen Elefanten, die Kurbel für eine kaputte Zugbrücke ...) zu finden. Während der glückliche Luke mit Colt und Dynamit Gegner auf sicherer Distanz hält und Kisten sprengt, verteilt Pferd Jolly gezielt Hufeisentritte. Hund Rantanplan dagegen kann meisterhaft buddeln und bellen. Amüsant sind auch die vielen Mini-Games (Hufeisenwerfen, Klavierspielen im Bemani-Stil, Raddampferwettfahrt), die neben der schicken Grafik und dem gutem Handling für Motivation sorgen. CS



Power Rangers: Lightspeed Rescue




▲ **Haltet aus, Rettung naht: Per Stahlbohrer öffnet ihr eine verschlossene Tür.**

Power Rangers auf PS und N64: ganz klar ein Synonym für absoluten Software-Schotter. Überraschenderweise zieht sich die aktuelle GBC-Version ganz passabel aus der Affäre. Oberschurke Diabolico hat verheerende Naturkatastrophen in fünf Städten ausgelöst, welche natürlich sofort unsere agilen Helden auf den Plan rufen. Pro Szenario müssen nun drei Arten von Leveln gemeistert werden. Zuerst befreit ihr möglichst viele Zivilisten aus einer Feuersbrunst, anschließend schlagt ihr euch mit einer Herrschaar von Diabolicos Schergen herum und schlussendlich plättet ihr ein gigantisches Megazord-Monster. Am spannendsten ist dabei die Rettungsaktion, die das Finden und Einsetzen von bestimmten Werkzeugen erfordert. Präsentation und Steuerung sind gelungen. Etwas mehr spielerische Abwechslung, und vier Sterne wären locker drin gewesen. CS



Bust-A-Move Millenium




▲ **Durch die optimierte Farbgebung erkennt ihr die Blasen nun besser.**

Es gibt kaum ein System, auf dem Taitos suchterzeugendes Puzzlespiel nicht erschienen ist. Nach *Bust-A-Move 4* spendiert Acclaim GBC-Usern jetzt eine weitere Umsetzung, die den Vorgänger in einigen Punkten weiter verbessert. Abgesehen von zwei zusätzlichen Spielmodi (Story- und Endlos-Modus) feilten die Macher von *Densha-de-Go* (dem total verrückten Japano-Zugspiel) unter anderem an der Optik. Zum einen sind die unterschiedlichen Bläschen nun besser voneinander zu unterscheiden, zum anderen wurden die Charaktere besser animiert. Wichtigste Neuerung ist jedoch der endlich vorhandene Zweispieler-Link-Modus, der bis auf die Tatsache, dass sich eine Person mit einer geringfügig reduzierten Spielgeschwindigkeit abfinden muss, voll überzeugt. Dicke Schelte gibt's lediglich für den immer noch fehlenden Batteriespeicher. CS



Dave Mirra: Freestyle BMX




▲ **Das Leveldesign ist brillant!**

Nach TJ Lavin und Andy McDonald darf sich nun auch Dave Mirra im 8-Bit-Universum austoben. Acht Kurse stehen zur Auswahl, von denen anfangs nur zwei anwählbar sind. Der Rest muss durch das „Erledigen" von je drei Missionszielen pro Kurs (Spraydosen einsammeln, einen bestimmten Sprung mehrmals ausführen und so weiter) freigespielt werden. Auch die Anzahl ausführbarer Tricks (über 20) ist zu Spielbeginn limitiert, kann aber durch Sammeln von Items erhöht werden. Habt ihr einen Kurs bewältigt, gibt's ein besseres Bike, mit dem Tricks einfacher auszuführen sind. Technisch wurde das leider nicht Link-Kabel-fähige Spiel hervorragend in Szene gesetzt. Lediglich die Musik ist auf Dauer etwas monoton. Trendsport-Fans greifen zu! CS



Batman: Chaos in Gotham




▲ **Freeze-Schurke, ich mach dich kalt!**

Während ihr euch in *Batman of the Future* mit dem fiesen Joker und Co. herumprügeln musstet, dürft ihr diesmal der gespaltenen Persönlichkeit Two-Faces, durch dessen Mithilfe eine ganze Horde Schwerverbrecher in Gotham City ausbrechen konnte, seine Abreibung verpassen. Als Batman und später auch Batgirl bahnt ihr euch einen Weg durch 18 Feind- und Fallen-übersäte Level, schwingt euch zwischendurch hinters Lenkrad diverser Vehikel und macht Gebrauch von zahlreichen Batman-Spezialgegenständen. Optisch stehen brillant animierte Helden ungünstig colorierten Hintergründen gegenüber, die oft für eine benutzbare Plattform gehalten werden. Auch die Kollisionsabfrage könnte sensibler sein. Nur für Bat-Fans interessant. CS



Chicken Run




▲ **Baut eine „Kornstraße" zum Ziel.**

Letzten Monat erschien das Spiel zum Film auf PS und DC, nun ist auch die GBC-Fassung verfügbar. Ihr schlüpft in die Rolle der Henne Ginger, die ihre Artgenossen vor der Verwurstung zu Hühnerpastete bewahren will. In jedem der 20 Level besteht eure Aufgabe nun darin, unter Zeitdruck einer bestimmte Anzahl Hühnern durch das Auslegen von Körnern den richtigen Weg vorbei an Wachhunden, Suchscheinwerfern und anderen Überwachungsmitteln zu weisen. Ab und an ist das Einsetzen eines Gegenstands erforderlich: Maschinen wollen verstopft, Kameras durch Spiegel abgelenkt werden. Das Spielprinzip ist erfrischend anders, wirkt aber durch KI-Bugs, eine gewisse Trägheit und dem Hang zum Trial and -Error-Prinzip unausgegoren. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
Grafik: ★★★
Sound: ★★★★
■ Hersteller: THQ
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Puzzle
SPIEL SPASS ★★★

Buffy the Vampire Slayer




▲ **Buffy teilt wieder mal kräftig aus.**

Zur erfolgreichen TV-Serie der attraktiven Vampirjägerin Sarah Michelle Gellar wanderte diesen Monat das offizielle Spiel in unseren GameBoy-Slot. Ein krasser, schlimmer, ja fast unverzeihlicher Fehler, wie sich herausstellen sollte. Das seitlich scrollende Beat'em-Up erinnert auf den ersten Blick an *Streets of Rage* oder *Final Fight*. Doch schon auf den zweiten Blick bemerkt ihr, dass spieltechnisch keinerlei Parallelen zu den Klassikern bestehen. Als Buffy verdrescht ihr in acht qualvollen Leveln einzeln auftauchende Gegner. Lediglich Tritte und Schläge stehen der Untotenbekämpferin zur Verfügung. Mehr gibt's nicht zu sagen – kommt bloß nicht auf die Idee, euch das Spiel zu kaufen! Wir haben euch gewarnt! AO



Tipps & Tricks

Link rettet die Welt: Alle Masken, Melodien und Herzteile aufgespürt.



Cheat-Wizard

Alexander Olma
alexander.olma@future-verlag.de

Auch in diesem Monat war unserer N64-Konsole keine Ruhepause vergönnt. Im zweiten und letzten Teil der Zelda-Komplettlösung kämpfen wir uns mit Link wacker zum Sieg, bis auch der letzte böse Geist aus Majora's Mask verbannt ist. Nach 52 Herzteilen, 24 Masken, zwölf Melodien sowie unzähligen Spielstunden ist nun auch der hinterste Winkel dieses umfassenden Meisterwerkes enthüllt. Bunt gemischte Tipps & Tricks zu den aktuellen Toptiteln gibt's wieder im nächsten Heft. Gleicher Ort, gleiche Stelle – also stay tuned.

N64

The Legend of Zelda: Majora's Mask 2. Teil

Goronen-Dorf

Bevor ihr euch aus den kalten Gefilden des Snowhead Dungeons und Goronen-Dorfes entfernt, gilt es eurem Schwert eine kleine Auf frischung zu verleihen. Geht zum Schmied, taut mittels einem Feuerpfeil den Eisblock auf und gebt euer Schwert ab. Jetzt stattet ihr dem Goronen-Dorf einen Besuch ab und taut dort den Eisblock auf, der den Eingang zur Höhle versperrt. Vom hier ansässigen Goronen bekommt ihr nun eine Aufgabe gestellt: Rollt das Pulverfass zum riesigen Steinblock, der den Weg zum Goronen-Rennen versperrt (im Raum mit den vielen Brücken). Falls ihr diesen Test erfolgreich bewältigt, dürft ihr ab jetzt beim Goron in der Höhle unbegrenzt Pulverfässer kaufen. Nun führt euch euer Weg zum Baby im Schrein, wo ihr beherzt alle Fackeln anzündet. Danach beginnt der Kronleuchter, sich zu drehen. Geht in den Raum des Babys und rollt durch die Tür auf den Kronleuchter zu. Zerstört durch mehrere Sprünge alle Fässer am Leuchter. Den nun freigegebenen Knochen bringt ihr zum hungrigen Goronen nahe der Schmiede. Als Zeichen seiner Dankbarkeit erhaltet ihr die Don-Geros-Maske. Nun geht's erneut in den Eispalast.



Beamt euch zum Endgegner und besiegt ihn mit der gleichen Taktik wie beim ersten Mal. Daraufhin kehrt Frühling im Dorf ein. Zurück beim Baby erwartet euch bereits seine Mutter. Sie schickt euch zum Goronen-Rennen. Gewinnt dieses und ihr erhaltet eine weitere Flasche mit Goldstaub. Wenn ihr dieses Fläschchen zum Schmied bringt, härtet er euch bis zum dritten Tag ein unverwüstliches Elfenschwert. Dies dürfte euren Ansprüchen gerecht werden.

Romani Ranch

Kauft euch nun ein weiteres Pulverfass und zerstört am ersten Tag den riesigen Stein, der den Weg zur Romani-Ranch versperrt. Geht zu dem Mädchen, das den Namen Romani trägt, reitet Epona und lernt Eponas Lied. Nachts um zwei müsst ihr die Scheune gegen die Geister verteidigen. Habt ihr dies geschafft, erhaltet ihr zur Belohnung die dritte Flasche.

Schädelküste

Steigt nun auf Epona und reitet zur Schädelküste, dazu müsst ihr über eine Absperrung springen – das schafft ihr nur mit eurem Pferd. Geht vorne an den Strand und schiebt den leblosen Zora an den Strand. Spielt der Wassernixe die Sonate der Befreiung und ihr erhaltet die Zora-Schuppen. Damit könnt ihr euch auch im Wasser problemlos fortbewegen. Zieht euch sogleich die Schuppen über und schwimmt zum „Haken-Haus". Aktiviert die Eulen-Statue und springt neben ihr ins Wasser. Schwimmt geradeaus, passiert den Felsvorsprung und setzt euren Tauchgang fort. Unter der Wasseroberfläche findet ihr vier Holztore, die mit Totenköpfen verziert sind. Die zweite Tür von links ist ein Durchgang.

Piratenfestung

Passiert ihn und ihr kommt der Piratenfestung ziemlich nahe. Springt ins Wasser, schwimmt nach links und verlasst das nasse Gefilde in einem unbeobachteten Moment. Achtung: Falls ihr gesichtet werdet, setzen euch die Wachen rigoros vor die Tür. Auf dem bevorstehenden Block stampft ihr als Goronen-Link einmal kräftig drauf, sodass sich unter Wasser ein Metallgitter öffnet. Schwimmt durch das geöffnete Tor, zieht den Stein heraus und schwimmt zum Strudel. Ab jetzt geht's einfach weiter geradeaus. Im Raum mit den vielen Tonnen hilft erneut Goron-Link. Zerschlagt die Fässer und holt euch das Herzteil. Danach trefft ihr mit einem Pfeil den Schalter und springt ins Wasser. Weicht den Minen und dem Strudel aus und betätigt den Schalter. Löst das Pfeilrätsel und schaut auf der höher gelegenen Ebene durchs Fernrohr. Dreht euch um und zerstört die Minen mit Pfeil und Bogen. Betätigt den Schalter und geht durch die Tür. Draußen angekommen, besucht ihr den Hauptraum, der sehr stark von Wachen geschützt ist. Um diese zu betäuben, trefft sie mit einem Pfeil. Klettert die Leiter in der Mitte hinauf. Erledigt die Wache und rennt mit der Hasenmaske in den nächsten Raum. Nach der Sequenz schießt ihr einen Pfeil in das Wespennest, um die Wachen zu vertreiben. Geht nun in den Raum und holt euch den Fanghaken. Zieht euch zum Aquarium hoch und holt euch das Zora-Ei. Benutzt dafür eine Flasche. Nun erkundet ihr die Räume, die noch vom großen Hauptraum aus begehbar sind. Besiegt mehrmals die Piratin und sammelt die Eier ein. Am Schluss macht ihr noch ein Foto von einer patrouillierenden Piratin. Mit dem Lied der Schwingen geht's nun zurück zum Wissenschaftler. Die vier Eier werft ihr in das große Aquarium. Jetzt folgt ein Besuch beim Angler, dessen Haus am Strand steht. Tauscht das Foto gegen ein Seepferdchen. Bringt es zu den beiden Obelisken, die aus dem Wasser ragen (Nadelfelsen) und lasst es dort frei. Folgt dem kleinen Wesen. In der nun auftauchenden unterirdischen Grube besiegt ihr alle Seeschlangen, holt euch die drei restlichen Zora-Eier und kehrt zum Labor des Professors zurück. Nun habt ihr alle sieben Eier im großen Aquarium zusammen und lernt den Bossa Nova der Kaskaden, wenn ihr ihn mit Zora-Link spielt. Nach eurer musikalischen Einlage geht's vom Strand aus weiter

links in die Höhle. Beim Wasserfall holt ihr euch ein weiteres Herzteil. Nur ein kleines Stück zurück und ihr könnt euch bei den alten Baumstämmen mit dem Enterhaken nach oben katapultieren. Oben angekommen, bestreitet ihr zwei Tauchwettbewerbe gegen die Biber-Brüder. Für zwei Siege winkt als Belohnung eine leere Flasche. Auf dem Rückweg taucht ihr zur Höhle der Zoras, die gleich vom Strand zu erreichen ist. Nach einigen kleinen Unterhaltungen schwimmt ihr zu dem traurigen Mädchen Lulu hinaus und spielt ihr als Zora den Bossa-Nova-Song vor. Zieht euch nun mit dem Fanghaken auf den Rücken der Schildkröte und lasst euch in den Schädelbucht-Tempel karren.



Schädelbucht Tempel

Im zweiten Raum des Schädelbucht-Tempels aktiviert ihr unter Wasser eine Fontäne, die euch in den nächsten Raum bringt. Dort angekommen, springt ihr ins Wasser und lasst euch von der Strömung durch den rechten oberen Kanal ziehen. Schaltet die Gegner mit eurem Bumerang aus, und holt euch mit dem Fanghaken die Karte – natürlich von der Plattform aus. Durch einen engen Gang (unterirdisch) geht's weiter. Die Dexihände räumt ihr mit Hilfe eures Bumerangs aus dem Weg – dafür erhaltet ihr einen kleinen Schlüssel. Jetzt noch den Kompass eingesackt und weiter geht's. Springt links neben der Eingangstür ins Wasser, taucht in den großen Ausgangsraum und lasst euch in den roten Tunnel ganz nach unten ziehen. Wandert auf dem Rohr zur verschlossenen Tür. Jetzt wartet ein Zwischengegner auf euch: Er lässt sich blicken, wenn ihr eure Kamera Richtung Decke dreht. Die Mini-Boss-Taktik: Schlagt ihm seine anhänglichen Augen ab und attackiert ihn danach mit dem Fanghaken. Als Belohnung winken die Eispfeile. Mit den Eispfeilen kann Link die Oktorok einfrieren und sie als Plattform benutzen. In der Mitte des Raumes wird so der Wasserhahn gedreht. Durch den Abfluss geht's nun wieder in den Hauptraum, in dem der Wasserfall eingefroren werden kann. Die ehemals blockierte Leiter kann nun bestiegen werden. Der darauf folgende Raum wird ebenfalls durch die neu erworbenen Eispfeile gemeistert.

Friert das Wasser unter euch ein, und es entstehen Eisschollen, die euch zum grünen Schalter führen. Mit dem Fanghaken geht's jetzt nach oben zur Kiste. Kehrt nun in den Kompass-Raum zurück und bahnt euch mittels der Eisschollen einen Weg über das Wasser. Gegen die Eiszapfen helfen einige Hiebe, der große Eisblock lässt sich durch einen Feuerpfeil aus dem Weg räumen. Doch schon bald steht ihr einem alten Bekannten gegenüber – der Zwischenendgegner Gekko attackiert euch im nächsten Raum. Achtet auf die Blasen und verwundet den Frosch mit einigen beherzten Schwertschlägen. Falls sich der Gekko in seine Riesenblase begibt: Schnell ausweichen und einen Eispfeil abfeuern! Bleibt ihr am Leben, gelangt ihr auf eurem weiteren Weg zum großen Schlüssel. Nachdem ihr diesen eingesammelt habt, besucht ihr noch einmal den Raum, in dem ihr die Tempel-Karte erhalten habt. Die Eispfeile bringen euch auf die andere Seite zur Tür. Friert die nun auftauchenden Glibber-Wabbler ein und erreicht den Wasserhahn. Nach dessen Aktivierung kehrt ihr in den Raum mit dem Wasserrad zurück. Mit Hilfe der neu entstandenen Eissäulen gelangt ihr so zum roten Wasserhahn. Mit dem Fanghaken an der Decke geht's weiter. Taucht in das Wasserbassin unter euch und aktiviert erneut den gelben Unterwasserhahn – na, kommt ihr noch mit? Die Strömung fließt jetzt in die entgegengesetzte Richtung, so dass ihr euch im Getrieberaum gleich durch die oberste Abzweigung saugen lassen könnt. Passiert die Dexihände und werft euch erneut in die Fluten. Nun gelangt ihr in einen weiteren Raum mit einem Wasserrad. Springt von Plattform zu Plattform nach oben. Stoppt das Mühlrad mit einem Eispfeil und bewegt euch durch die Nische. Mit der Wippe und einem Feuerpfeil katapultiert ihr euch nach oben, wo ihr den grünen Schalter betätigt. Als Zora spaziert ihr die grüne Röhre entlang. Nachdem die Tür durchschritten ist, lasst ihr euch wieder in den Getrieberaum spülen. Von dort aus taucht ihr in den untersten grünen Gang, legt den Schalter um und hüpft über die Wassersäulen zur anderen Seite. Beim Endgegner hilft der Zora-Bumerang, welcher den Kopf des Feindes trifft. Nach dem Sieg bekommt ihr ein Herzteil und Gyorgs Vermächtnis.

Richtung Osten

Nach diesem ganzen Wasser(hahn)-Stress geht's jetzt erst einmal richtig einkaufen. Auf eurer Liste stehen: ein blaues Elixier, 10 Deku-Nüsse, fünf Wundererbsen, ein Fisch und ein großes Pulverfass. Nach dem Einkauf nehmt ihr mit eurem Ross Epona am Pferderennen bei den Gorman-Brüdern teil. Als Siegespreis erhaltet ihr die Garos-Maske. Nun geht's jedoch endlich Richtung Osten, wo ihr auf zwei Türme, die in den Himmel ragen, zureitet. Überspringt mit Epona die Zäune und weicht den explosiven Krabbelratten aus. Im kreisförmigen Areal steigt ihr von eurem Pferd ab und klettert auf eine höher gelegene Ebene. Auf dem Friedhof spielt ihr dem Skelett die Sonate des Erwachens vor. Daraufhin startet ein Wettrennen, das ihr mit Schwerthieb und Pfeilschuss kurz vor Ende der Runde für euch entscheidet. Nach dem darauf folgenden Mini-Fight erhaltet ihr den Helm des Hauptmanns. Mit diesem neuen Kopfschmuck auf eurem Haupt ausgestattet, sprecht ihr das Trio am Lagerfeuer an. Nach einigen Spatenstichen ist ein beträchtliches Bodenloch entstanden, in dem ihr euer Abenteuer fortsetzt. Den auftauchenden Eisprinzen in der Mitte des Raumes fordert ihr mit einem Schwertschlag zum Duell. Nachdem ihr mehrmals um ihn herumgekreist seid und ihn mit Hieben malträtiert habt, gibt er klein bei und Link lernt die Hymne des Sturmes.

Überall Gibdos

Zurück bei Epona erblickt Link einen vermummten Mann, den er mit dem Aufsetzen der Garos-Maske aus der Reserve lockt. Nachdem der Fremde einen Baum wachsen ließ, klettert ihr ihn mit Hilfe des Fanghakens empor. Es folgt ein kleiner Hindernislauf. Friert die beiden Oktoroks im Fluss ein und überquert das kühle Nass. Erneut müsst ihr den Fanghaken auspacken und euch von einem abgestorbenen Baum zum nächsten ziehen. Oben angekommen, betätigt ihr natürlich als Erstes die Eulenstatue. Setzt euren Weg nach oben fort. Gegen den bösen Fluch hilft die Hymne des Sturmes, die nicht nur euch heilt, sondern auch gleichzeitig den Brunnen reinigt. Durch das jetzt wieder aktivierte Mühlrad verschwinden die Gibdos und ihr könnt zur Musikbox schreiten. Das Mädchen trickst ihr aus, um ins Haus zu gelangen. Wenn sie nach kurzer Zeit das Haus verlässt, sprintet ihr zur Tür. Im Keller des Gebäudes spielt ihr dem vermeintlichen Gibdos die Sonate der Befreiung – Vater und Tochter sind wieder vereint! Die Maske gehört ab jetzt selbstverständlich euch. Zeigt eure Bergsteigerqualitäten und klettert weiter nach oben. Passiert die Quelle und stürzt euch ins riesige Loch, das vor euch auftaucht. Um Ärger mit den herumstreifenden Gibdos aus dem Weg zu gehen, setzt ihr die neu erworbene Maske auf. Jetzt tauscht, was das Zeug hält, und ihr gelangt nach kurzer Zeit in einen Raum mit Sonnensymbol und Fackeln. Setzt die Fackeln in Brand und ihr erhaltet das Spiegelschild. Reflektiert das Licht gegen das Sonnensymbol an der Wand sowie auf den Block. Passiert den Durchgang, steigt eine Leiter empor und betretet den Felsenturm-Tempel. Mit der aufgesetzten Gibdos-Maske greifen euch auch die Gegner weiterhin nicht an, und ihr könnt mit ruhigem Händchen zwei Feuerpfeile auf die zugefrorenen Augenschalter schießen. Im nächsten Raum aktiviert ihr den Kristallschalter und sprintet schnellstmöglich auf die andere Seite zur beweglichen Plattform. Als Deku betätigt ihr hier den aufgestellten



Kristallschalter und lauft zur zweiten Deku-Blume. Seid ihr bis zum Pfeiler geflogen, tretet ihr wieder in normaler Gestalt auf den Schalter, um die Tür zu öffnen. Nun aktiviert mit dem Fanghaken den Schalter und verlasst den Raum. Kehrt wieder in die Gestalt des Deku-Links zurück und hüpft zu dem Schalter, der die Tür öffnet. Der Sprung zurück gelingt übrigens mit dem Auge der Wahrheit.

Nun steigt ihr aufs Dach und balanciert zur Mitte. Den Sprung zur anderen Seite (zum Schalter) könnt ihr nur als Deku-Link absolvieren. Danach geht's zurück in den rechten Flügel des Tempels. Durch den Schalter auf dem Dach fällt nun in das dunkle Gemäuer Licht, welches ihr durch euer Spiegelschild auf die Gegner reflektiert. Durch den jetzt freigelegten Weg geht's auf in die nächste Kammer. Das Tragen eurer Maske befreit euch immer noch von den Gegnerscharen. Nicht zu täuschen ist jedoch der Mini-Boss: Doch zwei Feuerpfeile gegen die Jalousien, zwei kräftige Hiebe und die Lichtreflexion mit eurem Schild bringen euch in eine unschlagbar gute Ausgangsposition. Nach dem Kampf erhaltet ihr als Belohnung die Elegie des leeren Herzens, mit der ihr Ebenbilder von euch selbst erstellen könnt.

In den Bergen

Das Lied der Schwingen bringt euch zur Musikbox zurück, bei der ihr die Gibdos-Maske erhalten habt. Auf dem Weg nach oben steht ihr jedoch vor einem großen Problem. Dank der Plattform kommt ihr zwar zur anderen Seite, doch die Druckschalter sind nicht mehr aktiviert, sobald Link seine Füße von der Platte nimmt. Gut das Link die Elegie des leeren Herzens beherrscht! Schnell erschafft ihr ein Abbild von euch, das auf der Bodenplatte verharrt. Mit dem Fanghaken geht's weiter nach oben, wo ihr ein Abbild von Goronen-Link erschaffen müsst. Auf der nächsten Etage greift ihr auf die Hilfe von Zora-Link zurück. Endlich ist es geschafft und ihr könnt die Eulenstatue aktivieren und euch zukünftiges Prozedere ersparen.

Felsenturm

Gut gerüstet und mit genügend Zeit im Gepäck geht es dem Ende entgegen. Von der Eulenstatue, die auf dem Felsenturm steht, startet eure Tour. Mit der Elegie des leeren Herzens bewältigt ihr das Steinquader-Rätsel, um zum Felsenturm-Tempel hinüberzuspringen. Durch den offenen Mund des versteinerten Gesichtes beginnt ihr euer Abenteuer. Passiert den ersten Raum und geht durch die linke Tür in Raum zwei. Eine Bombe zersprengt die poröse Wand, doch die Schatztruhe erreicht ihr jetzt noch nicht. Als Nächstes stellt ihr die beiden kleinen Kisten auf zwei der vier Druckschalter. Der dritte Schalter wird mittels eines Abbildes heruntergedrückt und den großen Schalter betätigt ihr mit Goronen-Link. Die Tür öffnet sich und ihr sprengt die dunkle Stelle im Boden mit einer Bombe auf. Durch den offenen Durchgang holt ihr euch im nächsten Raum die Labyrinth-Karte, wenn ihr mit dem Spiegelschild den Block verschwinden lasst (Goronen-Link wandert durch die Lava). Rempelt nun die Armos-Ritter an und ihr erhaltet nach vier explodierten Riesen einen kleinen Schlüssel. Dieser kommt im vorigen Raum zum Einsatz. Hinter der nun aufgeschlossenen Tür werft ihr euch ins Zora-Gewand und schwimmt auf die gegenüberliegende Seite. Lasst euch mit Hilfe der Dexihand auf die Ebene katapultieren. Danach ist die Dexihand für euch nicht mehr zu gebrauchen und ihr schaltet sie mittels des Zora-Bumerangs aus. Durch den Unterwassertunnel geht's in den nächsten Raum, in dem ihr mit einem Feuerpfeil das eingehüllte Auge freischießt. Doch die Schatztruhe bleibt euch bislang noch verwehrt. Zuerst erspielt ihr euch den Kompass, indem ihr das Licht in der gegenüberliegenden Ecke mit eurem Schild auf den großen Spiegel reflektiert und dadurch der Schattenblock beiseite geschafft wird. Als Goronen-Link beschäftigt ihr euch jetzt mit dem großen Pfeiler, welcher nahe der verschlossenen Tür steht. Durch dessen Zerstörung fällt Licht in das Gemäuer, Link kann die Spiegel aufladen und die Schattenblöcke gehören der Vergangenheit an. Auch die sechs Sonnensymbole bestrahlt ihr mit Hilfe eures Schildes. Im nächsten Raum schwebt ihr als Deku Richtung Ausgang. Benutzt die heiße Luft, die aus den Öffnungen am Boden strömt. Im folgenden Raum wartet der Garo-Meister auf euch, den ihr mit einigen Pfeilschüssen in die Knie zwingen könnt. Als Lohn für eure Arbeit erhaltet ihr die Lichtpfeile. Doch Zeit zum Verschnaufen ist noch lange nicht. Im nächsten Gang knüpft ihr dem Hiploop mittels eures Fanghaken seine Maske ab. Im Kampf gegen Augor helfen schon gleich die neu erhaltenen Lichtpfeile, die den blauen Koloss blenden und verwunden. Schnell durch die Tür gesprintet und ihr entkommt dem Riesen. Wäre nur noch das Problem mit den Schatzkisten und Schaltern an der Decke aufzuklären. Dazu begebt ihr euch an den Eingang des Dungeons, wo die Brücke aus Steinquadern erneut zusammengesetzt werden muss (gleiche Taktik wie beim ersten Mal). Doch bevor ihr erneut das Labyrinth betretet, feuert einen Lichtpfeil in das rote Emblem. In dem nun völlig umgedrehten Palast könnt ihr alle Schatzkisten und Schalter erreichen. Vom Eingangsraum geht ihr durch die Tür rechts und feuert einen Lichtpfeil in den Schattenblock, welcher sich danach wieder im „Spiegel-Raum" befindet. Als Deku-Link verkleidet, könnt ihr die heiße Luft in diesem Raum als Fahrstuhl benutzen. Auf der „Brücke" angekommen, erledigt ihr den Hiploop, betätigt den Druckschalter und holt euch den Schlüssel für die oberste Tür. Zwischen den nächsten vier Wänden verkomplizieren sich eure Probleme nochmals. Ihr müsst den Steinblock so lange hin und her schieben, bis er in seine vorgefertigte Aussparung passt. Dazu ist der Raum mehrmals zu drehen.

Für den nächsten Mini-Boss Zaurob verwendet ihr eure normalen Pfeile. Drei Stück sollten für den Bösewicht ausreichen. Nach dem Kampf zieht ihr euch mit eurem Fanghaken zur Schatzkiste und verlasst danach den Raum. Zwischen den nächsten vier Wänden müsst ihr drei Irrlichter mit Schwert und Bogen plätten, um danach als Deku-Link zur anderen Seite zu fliegen. Mit der Deku-Blume schießt ihr euch nun hinauf zur kleinen Nische an der rechten Wand. Den Druckschalter betätigt wiederum ein Abbild unseres Helden – so erreicht ihr die Schatzkiste mit dem kleinen Schlüssel. Mit der Schwebeblume fliegt ihr zu der kleinen Kammer, die sich links vom Eingang befindet. Mit der dort befindlichen Deku-Blume geht's weiter Richtung Ausgang, welcher sich auf der linken Seite befindet. Schnellstmöglich passiert ihr einen Gang mit blauen Knochenfratzen und schon dürft ihr Gomess im Kampf gegenüberstehen. Vertreibt die Fledermäuse mit euren Lichtpfeilen und trefft das gelbe Herz des Bösewichts. Nach einem schweren Kampf erhaltet ihr den Master-Schlüssel, der euch den Weg zum Endgegner ebnet. Vom Eingangsbereich aus visiert ihr mit eurem Fanghaken die Kiste an, die er durch den Druckschalter bei dem Schatten-Armos hat erscheinen lassen. Die verschlossene Tür ist mit Hilfe des Schlüssels kein Problem. Auch der Augor sollte kein größeres Hindernis darstellen. Seine Laserstrahlen reflektiert ihr mit eurem Schild und einige Lichtpfeile treffen das blaue Monster. Nach dem Kampf sammelt ihr die Maske ein und betretet den nächsten Gang. An der Decke hängt die Kiste, die ihr mit dem Kristallschalter habt erscheinen lassen. Daran zieht ihr euch mit dem Fanghaken nach ganz oben und landet direkt vor der Tür des Endgegners. Benutzt bei den Twinmolds eure neu erworbene Maske (von Augor), die ihr bislang noch nicht verwenden konntet. Schlagt als Riese nun auf den Kopf und das Schwanzende der beiden seelenlosen Wüstenkriecher ein. Falls euch die Magie ausgeht, zerschlagt die Säulen oder setzt ein grünes Elixier ein. Nach dem Kampf geht Twinmolds Vermächtnis auf euch über. Kaum habt ihr das blaue Licht betreten, findet ihr euch im Ikana Canyon bei der Musikbox wieder. Habt ihr alle Feen gesammelt, erhaltet ihr in der Feenquelle das Feenschwert. Nun seid ihr gerüstet für den Showdown beim Uhrturm.

Das Finale

Kurz vor dem Weltuntergang (in der Nacht des dritten Tages) stattet ihr Horror Kid auf dem Glockenturm einen Besuch ab – um dorthin zu gelangen, wendet ihr die gleiche Taktik wie beim ersten Mal an. Im finalen Endkampf spielt ihr mit der Okarina den Gesang des Himmels. Durch den blauen Energiestrahl gelangt ihr auf Terminas Ebene. Um sofort den ultimativen Fight zu bestreiten, müsst ihr die Gestalt mit Majoras-Maske ansprechen. Um den Endkampf etwas leichter zu gestalten, löst für die anderen Gestalten vier kleine Labyrinthe und erhaltet „Das Gesicht der grimmigen Gottheit". Doch auch ohne die Hilfe ist Majoras-Maske zu bezwingen. Ein gezielter Pfeilschuss in den Rücken und einige durchschlagende Schwerthiebe subtrahieren dem Bösewicht ordentlich Energiepunkte. Die anschließenden Laserstrahlen lenkt ihr mit eurem Spiegelschild zurück.

Die zweite Verwandlungsform zwingt ihr durch eine Kombination aus Pfeilen und Schlägen nieder.

Für die dritte und damit letzte "Mutation" fehlen euch leider genügend Schusspfeile, deshalb greift ihr mit eurem Schwert an und blockt seine Attacken mit dem Schild. AO

Herzteil-Checkliste:

Fundort	Das muss Link machen!	Erledigt
Nord-Unruh-Stadt	Im nördlichsten Teil der Stadt lauft ihr die Rampe hinauf oder steigt die Pfeiler empor und springt danach zum Baum.	
Auf dem Glockenturm in Unruh-Stadt	Schaut durch das Fernrohr im Observatorium, holt euch die Mondträne und gebt sie dem Deku auf der Blume. Fliegt nun zum Glockenturm.	
In der Toilette des Gasthofs „Zum Eintopf"	Bringt nach Mitternacht der Toiletten-Hand die Land-Urkunde, die ihr vom Deku auf der Blume gegen die Mondträne getauscht habt.	
Im Gasthof „Zum Eintopf""	Hört euch mit der Maske der Nacht die erste Geschichte der Großmutter an.	
Im Gasthof „Zum Eintopf""	Hört euch mit der Maske der Nacht die zweite Geschichte der Großmutter an.	
In der Residenz des Bürgermeisters	Tragt die Maske der Liebenden und redet mit dem Bürgermeister, während die anderen Personen anwesend sind.	
Auf dem Postamt	Besucht den Postmann, wenn er seine Runde beendet hat. Schätzt die Uhr nach Gefühl und stoppt exakt bei 10:00 Sekunden.	
Unruh-Stadt	Mit der Mütze des Postboten auf dem Kopf untersucht Link die Briefkästen.	
Auf der Bank	Zählt Links Bankguthaben. Für 5000 Rubine erhaltet ihr ein Herzteil.	
Nord-Unruh-Stadt	Gewinnt jeden Tag einmal das Deku-Spiel in der Höhle neben der Feen-Quelle.	
Im Profi-Trainingscenter (Unruh-Stadt)	Erzielt 30 Punkte! Visiert den Baumstamm mit Hilfe des Z-Triggers an und schlagt aus dem Laufen zu.	
Bei der Schießbude (Unruh-Stadt)	Erhaltet den größten Pfeil-Köcher und erzielt in der Schießbude ein weiteres Mal ein „Perfekt".	
Im Spielcenter „Liebling & Schätzchen" (Unruh-Stadt)	Gewinnt jeden Tag ein neues Spiel.	
In der Schatzkiste (Unruh-Stadt)	Meistert das Spiel-Labyrinth als Goron.	
Nord-Unruh-Stadt	Mit der Fuchs-Maske hebt ihr einen beweglichen Busch an und ein gelber dreischwänziger Fuchs taucht auf. Beantwortet ihm ganz einfach fünf Fragen.	
Im Sumpf des Vergessens im Sumpf-Infocenter	Tauscht hier die Land-Urkunde gegen die Sumpf-Urkunde. Danach könnt ihr die Deku-Blume benutzen und auf das Dach des Infocenters fliegen.	
Im Sumpf-Infocenter	Gebt noch am ersten Tag dem Mann im Sumpf-Infocenter ein Foto des Deku-Königs.	
Im Goronendorf	Im Tausch gegen die Sumpf-Urkunde, die Deku-Link dem Händler übergeben muss, erhaltet ihr die Berg-Urkunde. Danach ist die Deku-Blume unbesetzt und ihr könnt zu dem Einschnitt im Berg schweben.	
In der Höhle der Zoras	Neben den Räumen der Musiker findet ihr einen Händler, der ihm die Meeres-Urkunde für die Berg-Urkunde tauscht (tragt dazu die Goronen-Haut). Nun schwebt ihr mit der Blume zum Herzteil.	
Im Ikana Canyon	Als Zora-Link müsst ihr dem Deku-Händler die Meeres-Urkunde übergeben. Neben den 200 Rubinen könnt ihr euch als Deku-Link auf der anderen Seite des Abgrundes das Herzteil sichern.	
In den Gärten des Deku-Palastes	Schleicht an den Wachen vorbei und sammelt das Herzteil ein.	
In den Sümpfen des Vergessens	Am Eingang der Sümpfe klettert ihr auf einen abgestorbenen Baum, in dessen Baumkrone das Herzteil zu finden ist.	
Neben dem geheimen Aufgang zum Goronen-Friedhof	Redet mit allen fünf Fröschen, die in Termina versteckt sind (Sumpf, Unruh-Stadt, Dämmerwald-Tempel, Schädelbucht-Tempel und beim geheimen Aufgang im Wasser, wenn das Goronen-Gebiet auftaut).	
Im Krater, in dem der Dämmerwald-Tempel auftaucht	In einer Kiste auf einem Baumstumpf befindet sich ein Herzteil. Dabei müsst ihr immer die Don-Geros-Maske aufgesetzt haben.	
Im Unterwasser-Zugang zur Piraten-Festung	Tretet auf den großen Druckschalter und sprintet zu einem nun geöffneten Käfig.	
Unter den Stromschnellen bei der Schädelbucht	Auf dem Grund müsst ihr gegen einen Raubschleim kämpfen, der das Herzteil für euch in petto hält.	
Termina-Ebene (Erdloch), versteckt im Gras vor der Milchstraße	Die fliegende Säbelblume gilt es zu bekämpfen.	
Termina-Ebene (Erdloch), vor dem Weg zur Schädelküste	Schießt mit eurem Bogen die Wespennester herunter und sammelt am Grund des Loches das Herzteil ein.	
Termina-Ebene (Erdloch), vor dem Aufgang zum Pic Hibernia	Zwei Eispfeile und ihr macht mit den beiden Dodongos kurzen Prozess.	
Termina-Ebene (Erdloch), neben dem Observatorium zum Pic Hib.	Schaut durch das Fernrohr zur linken Seite des Uhrenturmes. Folgt dem fliegender Deku-Händler in sein Bodenloch. Verweigert den Kauf des Herzteiles beim ersten Mal und erhaltet 50 Prozent Rabatt.	
Termina-Ebene (vier Erdlöcher) in denen die Mythensteinen sind	Als Goron verkleidet, spielt ihr in jeder Bodengrube das goronische Schlummerlied.	
Im Sumpf-Infocenter	Nachdem ihr Odolwa erledigt habt, kehrt ihr ins Sumpf-Center zurück und redet mit der Hexe. Erzielt im nun folgenden Spiel 20 Treffer und das Herzteil gehört euch.	
In der Sumpf-Schießbude	Mit dem größten Pfeil-Köcher ausgestattet, besucht ihr am zweiten Tag die Schießbude in den Sümpfen des Vergessens – 2180 Punkte sind euer Ziel.	
Unruh-Stadt	Mit der Kamaro-Maske tanzt ihr vor den beiden Schwestern, die sich nachts vor der Post aufhalten.	
In der Höhle der Zoras	Lest das Tagebuch des Gitarristen und jammert mit dem Bassisten. Habt ihr die beiden Melodien vervollständigt, erhaltet ihr für eure Hilfe ein Herzteil.	
Bei den Stromschnellen	Gewinnt ein drittes Mal gegen die Biber im Wettschwimmen.	
Vor dem Goronendorf	Nachdem Goht besiegt und der Frühling wieder eingekehrt ist, kann Link als Zora die Schatzkiste rechts neben der ersten Hängebrücke erreichen.	



Herzteil-Checkliste:

Fundort	Das muss Link machen!	Erledigt
In dem Spinnenhaus am Meer	Ihr müsst die farbigen Masken an der Wand in der richtigen Reihenfolge mit Pfeilen treffen.	
Auf dem Friedhof von Ikana	Befiehlt in der zweiten Nacht den Knochengängern erneut zu graben.	
Im Link-Labyrinth des Mondes	In der siebten Kammer befindet sich das Herzteil.	
Im Link-Labyrinth des Mondes	Schwebt zur rechten hinteren Ecke des ersten Raumes.	
Im Zora-Labyrinth des Mondes	Am Ende eines der Tunnel findet Link das begehrte Power-Up.	
Im Goronen-Labyrinth des Mondes	Katapultiert euch mit der Goronen-Rolle über die Abgründe.	
Im Ikana Canyon	Betretet die Hütte voller Irrlichter. Trefft innerhalb von drei Minuten vier der kleinen Biester.	
An der Schädelbucht	Fotografiert die Piratenchefin und bringt das Polaroid zum Fischer. Taucht mit dem Seepferdchen zum unterirdischen Loch auf dem Meeresgrund und bringt die beiden leuchtenen Tiere wieder zusammen.	
Auf der Romani Ranch	Gewinnt 150 Rubine und ergattert ein Herzteil (Maske der Wahrheit benutzen).	
In der maritimen Forschungsstation	Füttert die beiden großen Fische mit sechs kleinen Fischen, die ihr in der Stadt erhaltet (nahe Pierre).	
An der Schädelküste	Nach dem Kampf mit Gyorg kehrt ihr zur Landzunge an der Schädelküste zurück, steigt in das Boot und besucht den Fischer. Erreicht 20 Sprünge auf jeder Fackel-Insel.	
An der Schädelküste	Neben der kleinen Bucht – gleich neben dem Zugang zur Piratenfestung – wendet den Fanghaken und danach die Wundererbse an. Spielt jetzt die Volgenscheuchen-Polka.	
Auf dem Weg zum Pic Hibernia	Eine unsichtbare Plattform befindet sich auf der rechten Seite. (Auge der Wahrheit) Auf der letzen Plattform spielt ihr die Vogelscheuchen-Polka und zieht euch mit dem Fanghaken hinüber.	
Auf einem Pfeiler neben den Ikana-Ruinen.	Vom Dach des Tempels aus löscht ihr die Flammen durch die Aktivierung des Kristallschalters. Über den Pfeiler und die Schwebeblume geht es nun zum Herzteil.	
Im verborgenen Schrein von Ikana	Erledigt alle vier Bösewichte in allen vier Kammern.	

Der Überblick über alle Masken

Name der Maske	Eigenschaft	Fundort	Gefunden
Maske des Postboten	Keine besondere	Link erhält diese Maske, wenn er den Postboten anspricht, nachdem die Eilpost an Mama überbracht ist.	
Maske der Nacht	So könnt ihr den Geschichten der Großmutter lauschen.	Für 500 Rubine im Kuriositätenladen zu erstehen, wenn der Dieb am ersten Tag überführt wird.	
Ka-Bumm-Maske	Explosionen nach Belieben, doch der Powerabzug ist nicht zu unterschätzen	Verhindert in der Nord-Unruh-Stadt den Überfall auf die alte Dame.	
Fels-Maske	Link verschmilzt mit der Umgebung, so dass ihn beispielsweise die Piraten-Frauen nicht mehr sehen können.	Auf dem Weg nach Ikana ertauscht Link diese Maske vom Soldaten Shiro gegen ein blaues oder rotes Elixier. Er liegt im Steinkreis. (Auge der Wahrheit)	
Feen-Maske	Zieht magisch Feen an	In der Unruh-Stadt bekommt ihr diese Maske von der großen Fee, wenn Link eine zweite verirrte Fee aus der Stadt herbeibringt.	
Deku-Schale	Verwandlung in Deku-Link	Diese Maske erhaltet ihr automatisch vom Maskenhändler am Ende der ersten drei Tage.	
Fuchs-Maske	Tragt ihr diese Maske in beweglichem Gras, taucht Keaton auf und stellt euch fünf Fragen – als Lohn erhaltet ihr ein Herzteil.	Stellt der Postbote den Brief von Anju an Kafei zu, erhaltet ihr am dritten Tag in Kafeis Haus die Maske.	
Bremer Maske	Die Küken auf der Romani-Ranch werden euch mit dieser Maske folgen.	Besucht den Waschplatz in der Stadt. Nur nachts wird euch der Leierkastenspieler Guru-Guru die Maske schenken.	
Hasenohren	Durch diese Maske läuft Link schneller.	Wenn Link mit der Bremer Maske im Hühnerstall auf der Romani-Ranch alle Küken zu sich ruft, erhält er als Geschenk die Hasenohren.	
Don-Geros-Maske	Wenn ihr alle Frösche, die euch im Spiel begegnen, mit dieser Maske ansprecht, erhaltet ihr ein Herzteil.	Zündet in der Halle der Goronen alle Fackeln an, zerstört den Kronleuchter und bringt das Stück Fleisch zum hungrigen Goronen nahe des Schmiedes.	
Maske der Düfte	Damit kann Link beispielsweise Pilze riechen, die im Wald versteckt sind.	Diese Maske erhaltet ihr, wenn Link das Wettrennen in der Höhle mit dem Berater des Deku-Königs gewinnt.	
Goronen-Haut	Link verwandet sich in einen Goronen.	Begleitet Darmais Geist zum Goronen-Grabmal und trällert die Sonate der Befreiung . Vorher braucht ihr das Auge der Wahrheit.	
Romanis Maske	Link kann in der Milchbar für 200 Rubine Chateau Romani kaufen.	Helft den zwei Romani-Schwestern, ihre Milch sicher abzuliefern – schaltet durch gezielte Pfeilschüsse die Verfolger aus.	
Maske des Zirkusdirektors	Untersuchungen und Fragen lassen sich leichter lösen.	Mit der Deku-Schale, der Goronen-Haut und den Zora-Schuppen, könnt ihr in der Milchbar ein kleines Ständchen zum Besten geben. (Lichtkegel beachten)	

Der Überblick über alle Masken

Name der Maske	Eigenschaft	Fundort	Gefunden
Kafeis Maske	Tragt diese Maske in der Herberge und Anju verrät euch, wo Kafei zu finden ist.	Kafeis Maske bekommt Link von ihrer Mutter, die tagsüber im Rathaus sitzt.	
Maske der Liebenden	In der Residenz des Bürgermeisters lassen sich die Leute beruhigen.	In der letzten Nacht helft ihr Kafei, die Sonnenmaske aus der Diebeshöhle zu besorgen. Nach dem Ver-sprechen zwischen Anju und Kafei gibt's die Maske.	
Maske der Wahrheit	Link versteht die Gedanken der Tiere und hört die Botschaften von Mythensteinen.	Brecht den Skulltula-Bann, welcher auf den Bewohnern des Sumpfhauses lastet.	
Zora-Schuppen	Link verwandelt sich in Zora.	Schiebt die verwundete Zora an den Schädelküsten-Strand und spielt die Sonate der Befreiung.	
Kamaros Maske	Link erlernt durch diese Maske Kamaros Tanz, den er den beiden Schwestern (nachts) auf dem Marktplatz zum Besten gibt.	Ein Tänzer, der im Nordwesten außerhalb der Stadt auf einem pilzförmigen Felsen sitzt, vermacht euch diese Maske.	
Gibdos Maske	Link wird nicht mehr von den Gibdos angegriffen.	Befreit Pamelas Vater im Keller des Musikbox-Hauses durch die Sonate der Befreiung.	
Garos Maske	Ruft euch mit dieser Maske einen Ninja an die Seite.	Gewinnt das Pferderennen bei den Farmern, die in der Nähe der Milchstraße wohnen.	
Helm des Hauptmanns	Unterhaltet euch mit den Knochengängern und Skeletten.	Weckt mit der Sonate des Erwachens den Hauptmann und besiegt ihn anschließend.	
Maske des Giganten	Link wird zum Riesen.	Ihr findet diese Maske im Felsenturm-Tempel. Schaltet in dem Raum, bevor es zu Twinmold geht, den blauen Wächter Augor aus.	
Gesicht der grimmigen Gottheit	Link wird zum Superkämpfer: In weißer Rüstung und mit magischem Schwert erleichtert euch diese Maske den Endkampf.	Sprecht vor dem Endboss mit 20 Masken im Gepäck alle Gestalten an, die um den Baum herumkreisen und löst vier kleine Dungeons.	

Tipps & Tricks Jahresüberblick 2000

PlayStation		
4x4 World Trophy	09/2000	30
Army Men 3D	04/2000	38
Army Men Air Attack	04/2000	42
Army Men: Sarge's Heroes	05/2000	38
Army Men: World War	08/2000	22
Battle Tanx: Global Assault	07/2000	48
Battle Tanx: Global Assault	09/2000	34
Bomberman Party Edition	12/2000	141
Break Out	12/2000	140
Chase the Express	09/2000	32
Chase the Express	10/2000	142
Chrono Cross	12/2000	140
Cold Blood	11/2000	119
Colin McRae Rally 2.0	08/2000	22
Colony Wars: Red Sun	10/2000	140
Countdown Vampires	10/2000	136
Crash Team Racing	04/2000	38
Crisis Beat	10/2000	139
Crusaders of Might & Magic	09/2000	29
Cyber Tiger	05/2000	41
Danger Girl	12/2000	142
Demolition Racer	02/2000	52
Der MORGEN stirbt nie	02/2000	46
Die 24 Stunden von Le Mans	04/2000	42
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas	05/2000	36
Dino Crisis 2	12/2000	136
Dino Crisis 2	12/2000	140
Eagle One Harrier Attack	09/2000	34
ECW: Anarchy Rulz (Xploder Codes)	11/2000	123
ECW: Anarchy Rulz	11/2000	119
Fear Effect	05/2000	37
FIFA 2000: Major League Soccer	04/2000	39
Fighting Force 2	03/2000	41
Final Fantasy 9	10/2000	137
Frogger 2: Swampy's Revenge	12/2000	140
Front Mission 3	08/2000	29
Frontschweine	10/2000	140
Gauntlet Legends	08/2000	28
Glover	09/2000	35
Gran Turismo 2 (PAL)	04/2000	42
Gran Turismo 2	07/2000	47
Gran Turismo 2	05/2000	42
Gran Turismo 2	06/2000	37
Grandia	08/2000	26
Grind Session	09/2000	29
Grind Session	10/2000	138
Iron Soldier 3	11/2000	119
Jackie Chan: Stuntmaster	07/2000	47
Jackie Chan: Stuntmaster	09/2000	33
Jackie Chan: Stuntmaster	10/2000	138
Jeopardy! Second Edition	12/2000	142
Killer Loop	05/2000	39
Legend of Legaia	08/2000	28
Legend of Mana	08/2000	28
Legend of Mana	09/2000	30
Lego Racers	02/2000	47
LeMans 24 Heures	08/2000	23
Medal of Honor	03/2000	45
MediEvil 2	06/2000	40
Megaman Legends 2	12/2000	140
Micro Maniacs	08/2000	26
Micro Maniacs	09/2000	34
MLB 2001	08/2000	22
Muppet Race Mania	09/2000	28
NASCAR 2001	12/2000	140
NBA Live 2000	03/2000	40
NCAA Football 2001	10/2000	138
NCAA Football 2001	12/2000	136
Need for Speed: Porsche	08/2000	22
NFL GameDay 2001	11/2000	118
N-Gen Racing	09/2000	34
NHL 2000	05/2000	37
NHL 2001	12/2000	138
NHL Rock the Rink	09/2000	33
Nightmare Creatures 2	08/2000	28
Nightmare Creatures 2	10/2000	136
No Fear Downhill Mountain Biking	04/2000	38
Point Black 2	05/2000	36
Pong	02/2000	52
Rainbow Six	02/2000	47
Rainbow Six	03/2000	42
Rainbow Six	04/2000	43
Rayman 2: The Great Escape	11/2000	124
Re-Volt	08/2000	22
Rollcage Stage 2	06/2000	35
RPG Maker	12/2000	142
Silent Bomber	09/2000	32
Sled Storm	02/2000	48
Sno-Cross: Championship Racing	11/2000	119
South Park Rally	07/2000	46
South Park Rally	05/2000	41
Space Invaders	02/2000	49
Spider-Man	11/2000	122
Spider-Man	12/2000	140
Spyro: Year of the Dragon	12/2000	141
Star Trek: Invasion	12/2000	140
Star Trek: Invasion	12/2000	141
Star Wars: Episode 1 – Jedi Power Battles	07/2000	48
Street Fighter EX 2 Plus	10/2000	142
Street Sk8er 2	06/2000	36
Strider 2	09/2000	28
Supercross 2000	02/2000	47
Sydney 2000	12/2000	140
Syphon Filter 2	05/2000	36
Syphon Filter 2	06/2000	38
Syphon Filter 2	08/2000	26
Tenchu 2: Birth of the Assassins	10/2000	136
Terracon	11/2000	122
Test Drive 6	04/2000	44
Tiny Tank: Up Your Arsenal	10/2000	141
TOCA World Touring Cars	10/2000	140
TOCA World Touring Cars	12/2000	136
Tomb Raider IV – The last Revelation	02/2000	50
Tomb Raider IV	03/2000	40
Tony Hawk's Pro Skater 2	12/2000	137
Toy Story 2	04/2000	40
Toy Story 2	09/2000	32
Twisted Metal 4	12/2000	141
Urban Chaos	06/2000	34
Valkyrie Profile	12/2000	140
Vandal Hearts 2	04/2000	43
Vigilante 8: 2. Herausford.	03/2000	44
Vigilante 8: 2. Herausford.	05/2000	36
Warpath: Jurassic Park	02/2000	49
X-Men: Mutant Academy	10/2000	136
PlayStation 2		
Armored Cored 2	09/2000	34
Dynasty Warriors 2	12/2000	137
ESPN Int. Track & Field	12/2000	138
Gradius 4 (Gradius 3 & 4 PS2/jap.)	07/2000	49
Jikkyou World Soccer 2000	11/2000	118
Ridge Racer V	06/2000	36
Street Fighter EX3	07/2000	49
Tekken Tag Tournament	07/2000	47
Dreamcast		
4 Wheel Thunder	08/2000	26
Aero Dancing Special	04/2000	43
AeroWings 2: Airstrike	11/2000	119
Armada	04/2000	44
Armada	06/2000	35
Bio Hazard: Code Veronica	05/2000	41
Bust-A-Move 4	09/2000	29
Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000	11/2000	123
Carrier	06/2000	36
Chu Chu Rocket!	07/2000	49
Crazy Taxi	04/2000	38
Crazy Taxi	07/2000	52
Dance Dance Revolution 2nd Remix	05/2000	36
Dead or Alive 2	06/2000	36
Dragoon's Blood	10/2000	137
Dynamite Cop	02/2000	46
Ecco the Dolphin	11/2000	124
F355 Challenge	10/2000	141
Fighting Force 2	06/2000	37
Fur Fighters	10/2000	137
Gauntlet Legends	08/2000	22
Gauntlet Legends	08/2000	28
Gauntlet Legends	09/2000	33
Giant Gram 2000 All Japan Pro Wrestling 3	12/2000	136
Giant Gram	10/2000	142
Giga Wing	10/2000	137
Grand Theft Auto 2	11/2000	122
Gundam Side Story 0079: Rise from the Ashes	08/2000	26
Hydro Thunder	03/2000	41
Jeremy McGrath Supercross 2000	12/2000	142
Jimmy White's 2: Cueball	09/2000	32
Jimmy White's 2: Cueball	04/2000	43
Legacy of Kain: Soul Reaver	04/2000	39
Mag Force Racing	10/2000	140
Maken X	09/2000	32
Marvel vs. Capcom 2	06/2000	35
Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes	10/2000	
Marvel vs. Capcom	02/2000	48
MDK 2	06/2000	34
MDK 2	07/2000	46
NBA 2K	02/2000	52
NBA 2K	04/2000	40
NBA Showtime: NBA on NBC	02/2000	50
New Japan Pro Wrestling: Toukon Retsuden 4	10/2000	140
NFL Blitz 2001	12/2000	138
NFL Quarterback Club 2000	03/2000	46
NHL 2K	09/2000	33
Nightmare Creatures 2	08/2000	28
Nightmare Creatures 2	10/2000	136
Plasma Sword	09/2000	33
Power Stone 2	07/2000	46
Power Stone 2	11/2000	124
Rainbow Six	08/2000	25



Rayman 2:		
The Great Escape	07/2000	49
Ready 2 Rumble Boxing	02/2000	49
Samba de Amigo	09/2000	28
San Francisco Rush 2049	11/2000	123
Shadowman	04/2000	41
Shadowman	06/2000	40
Shutokou Battle 2	09/2000	28
Silver	09/2000	34
Snow Surfers	10/2000	142
Space Channel 5	09/2000	32
Spawn:		
In the Demon's Hand	12/2000	138
Star Wars:		
Episode 1 – Racer	12/2000	141
Star Wars:		
Episode 1 – Racer	06/2000	34
Star Wars:		
Episode 1 – Racer	08/2000	22
Street Fighter 3: 3rd Strike –		
Fight for the Future	10/2000	137
Street Fighter 3: W Impact	10/2000	137
Super Magnetic Neo	09/2000	28
Super Runabout	10/2000	140
Sword of the Berserk:		
Guts' Rage	06/2000	34
Sydney 2000	12/2000	140
Tech Romancer	11/2000	119
Test Drive 6	12/2000	141
Tokyo Highway Challenge	07/2000	48
Tony Hawk's		
Skateboarding	08/2000	23
UEFA Striker	04/2000	40
Ultimate Fighting		
Championship	11/2000	123
Vampire Chronicle	11/2000	118
Vigilante 8: 2. Herausford.	03/2000	44
Vigilante 8: 2. Herausford.	05/2000	36
Virtua Striker 2:		
Version 2000.1	04/2000	43
Virtua Tennis	10/2000	136
Virtual On:		
Oratario Tangram	09/2000	32
V-Rally 2	10/2000	139
Wacky Races	10/2000	139
Wetrix+	07/2000	46
Wild Metal	05/2000	36
World Series Baseball 2K1	10/2000	138
Worms Armageddon	05/2000	38
Zombie Revenge	03/2000	41
Nintendo 64		
All Star Baseball 2001	08/2000	26
Armorines:		
Project S.W.A.R.M.	02/2000	49
Armorines:		
Project S.W.A.R.M.	03/2000	41
Army Men: Air Combat	10/2000	142
Army Men:		
Sarge's Heroes 2	12/2000	136
Battle Tanx: Global Assault	09/2000	34
Battle Zone: Rise of		
the Black Dogs	10/2000	140
Command &		
Conquer 64	06/2000	36
Cyber Tiger	06/2000	35
Destruction Derby 64	02/2000	52
Donkey Kong 64	02/2000	47
Excitebike 64	07/2000	51
Excitebike 64	09/2000	29
Gauntlet Legends	08/2000	28
Hot Wheels: Turbo Racing	02/2000	52
Hybrid Heaven	02/2000	47
International		
Track & Field 2000	08/2000	28
International		
Track & Field 2000	10/2000	136
Jeremy Mc Grath		
Supercross 2000	08/2000	25
Jet Force Gemini	03/2000	43
Kirby 64:		
The Crystal Shards	09/2000	29
Lego Racers	03/2000	42
Madden 2001	12/2000	140
Mario Party 2	12/2000	140
Mario Tennis	10/2000	140
Mario Tennis	11/2000	118
NFL Quarterback Club 2001	11/2000	123
Perfect Dark	08/2000	24
Power Rangers:		
Lightspeed Rescue	12/2000	142
Rainbow Six	02/2000	49
Rainbow Six	05/2000	41
Ridge Racer 64	05/2000	41
Road Rash 64	05/2000	39
Road Rash 64	09/2000	28
Roadsters	03/2000	40
San Francisco Rush 2049	11/2000	124
San Francisco Rush 2049	12/2000	138
Shadowman	04/2000	41
Shadowman	06/2000	40
South Park Rally	07/2000	46
Supercross 2000	02/2000	52
Tarzan	07/2000	46
The Legend of Zelda:		
Majora's Mask	09/2000	29
Tonic Troubles	02/2000	52
Tony Hawk's		
Skateboarding	06/2000	35
Top Gear Rally 2	05/2000	38
Top Gear Rally 2	08/2000	23
Toy Story 2	04/2000	40
Toy Story 2	09/2000	34
Transformers:		
Beast Wars Transmetals 64	10/2000	139
Turok 3:		
Shadow of Oblivion	11/2000	119
Turok: Rage Wars	02/2000	52
Turok: Rage Wars	03/2000	42
Vigilante 8: 2. Herausford.	03/2000	44
Vigilante 8: 2. Herausford.	05/2000	36
WCW Mayhem	05/2000	40
WinBack: Covert Operations	05/2000	40
GameBoy Color		
Armorines:		
Project S.W.A.R.M.	04/2000	40
Armorines;		
Project S.W.A.R.M.	06/2000	40
Army Men	06/2000	40
Asterix: Auf der Suche		
nach Idefix	10/2000	137
Bio Hazard Code: Veronica	05/2000	41
Bugs Bunny's		
Crazy Castle 4	10/2000	138
Carmageddon	02/2000	52
Dance Dance Revolution		
2nd Remix	05/2000	36
Donald Duck: Quack Attack	12/2000	136
Driver	10/2000	141
Grand Theft Auto	04/2000	40
Halloween Racer	10/2000	136
Hype – The Time Quest	11/2000	123
Metal Gear Solid	07/2000	51
Mr. Driller	12/2000	141
Mr. Nutz	10/2000	137
Pokémon Gold/Silber	07/2000	50
Rayman	07/2000	51
Ready 2 Rumble Boxing	06/2000	34
Star Wars: Yoda Stories	04/2000	41
Test Drive 6	10/2000	141
Toy Story 2	06/2000	34
Trick Boarder	12/2000	140
Vigilante 8: 2. Herausford.	05/2000	36
Wild Metal	05/2000	36
Worms Armageddon	04/2000	40
Worms Armageddon	05/2000	38
Worms Armageddon	06/2000	34
WWF Wrestlemania 2000	04/2000	44
X-Men Mutant Academy	11/2000	122
NeoGeo Pocket		
Marvel vs. Capcom 2:		
New Age of Heroes	10/2000	139
Metal Slug: 1st Mission	10/2000	142
Pocket Tennis Color	10/2000	140
Samurai Spirits 2	10/2000	141
Sonic Pocket Adventure	10/2000	138
Sega Saturn		
Final Fight Revenge	10/2000	138

Das Ende vom Anfang



▲ **Die Spieleflut überlebt: Redaktionsmutter Christiane verteilte auch diesen Monat erbarmungslos die eintreffenden Testmuster. Kollege DanJ vom PSM2-Magazin ging erneut leer aus.**

Zum Fest der Rest!

Nichts ist schwerer zu ertragen als eine Reihe von guten Tagen: Weihnachen!

Alle Jahre wieder kündigt sie sich an: Die Softwarewelle zur Weihnachtsmann-Zeit. Und alle zwölf Monate schwappt sie aufs Neue über uns herein, so dass einem der Controller in den Händen verdampft. Die Hochkaräter stapeln sich unter dem Gabentisch und es fehlt die Zeit, die man sich so gerne für manch gelungenes Spiel nehmen würde.

Auch dieses Jahr scheint keine Besserung in Sicht: Die Hersteller übertreffen sich gegenseitig und bombardieren uns mit hochwertigen Produkten. Fazit: Der Spieler hat wieder einmal das Nachsehen.

Vereint ihr zu eurem Unglück dann auch noch mehrere Konsolen gleichzeitig unterm Fernseher, wird's richtig eng. Der Spagat für eure Brieftasche vollzieht sich zwischen Familiengeschenken und Spiele-Nachschub – doch das knappe Zeitfenster bleibt.

Dazu kommt: Die Verwandtenbesuche und Truthahn-Schlemmereien gestalten sich Jahr für Jahr als termingezwängter Balanceakt. Weiser Rat ist teuer, doch oft hilft allein die Vorstellung, dass wir im Rentenalter alles Versäumtes nachholen dürfen. Die VG wünscht euch allen ein gesegnetes neues Jahr ... AO

Hardware Test

DC-Maus, Surround-System, DC-X – diesen Monat ist innovatives Zubehör Trumpf.

Die Wunder-CD

Während PS2-Import-Spieler noch immer auf eine vernünftige Umbaulösung warten, starten DC-Spieler die meisten ihrer Importe mittlerweile auch ohne eine, die Garantie hinfällig machende Manipulation der Hardware – Blaze macht's möglich. Die Universal-Lösung nennt sich DC-X und ist eine Boot-Disk, die sowohl PAL- als auch NTSC-Dreamcasts dazu befähigt, Spiele sämtlicher Ländernormen zu verstehen. Die Benutzung ist kinderleicht: Bootet euer Dreamcast mit dem DC-X, wartet bis ein Disk-Wechselbildschirm erscheint, und tauscht die DC-X-Disk anschließend gegen ein Dreamcast-Spiel eurer Wahl – fertig!

DC-X funktioniert sowohl über Cinch-, S-Video als auch SCART-Kabel. VGA-Box-User können DC-X natürlich ebenfalls benutzen. Klingt fantastisch, offenbart in der Praxis jedoch einige Schwächen: So war es uns zum Beispiel nicht möglich, die japanische Version von Segas Light-Gun-Shooter *House of the Dead 2* auf einer europäischen PAL- sowie einer amerikanischen NTSC-Konsole zum Laufen zu bringen. Die PAL-Version des Rennspiels *Rush 2049* verweigerte sogar gänzlich die Zusammenarbeit mit jeglichem Kabeltyp (inklusive VGA-Box) und versetzte uns auch nach Ausschöpfen aller nur erdenklichen Konfigurationsoptionen (in einem Menü kann der Kabeltyp und die Fernsehnorm noch mal manuell bestimmt werden) ständig zurück ins DC-Hauptmenü. Mehr als 90 Prozent der von uns getesteten Spiele funktionierten jedoch einwandfrei und rechtfertigen zusammen mit dem sehr günstigen Preis einen Kauf allemal. CS



DC-X

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **ca. 30 Mark**
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Gut**
- Gesamturteil: **Gut**

Shortcut

- Hardware bleibt unangetastet
- kompatibel mit jedem Kabeltyp
- leichte Handhabung
- einige Spiele laufen nicht
- günstiger als ein MOD-Chip

Höchste Klangqualität

Videospiele ohne Sound sind wie Fernseher ohne Fernbedienung – einfach nur die Hälfte wert. Doch vorbei sind die Zeiten der Mono- und Stereoklänge: Die Play-Station2 stellt euch einen optischen Soundausgang zur Verfügung, der höchste Klangqualität garantiert. Creative Labs bietet mit ihrem Lautsprechersystem *PlayWorks PS2000 Digital* die entsprechenden Boxen für eure neue Spielkonsole.

Für satte 499 Mark bekommt ihr einen aktiven Subwoofer mit integriertem AC-3-Dekoder und DSP, der die Bässe so richtig brummen lässt. Auch die Frontlautsprecher in skurriler Getriebedüsenform beschallen lautstark den Raum. Vollwertiger Dolby-Surround-5.1-Sound wird mangels der begrenzten Lautsprecheranzahl (zwei von einander abhängige Boxen) nicht erreicht. Doch das zweiteilige System (Subwoofer + Lautsprecher) ist für Spielefans geradezu ideal. Die Gesamtleistung beläuft sich auf 32 Watt Sinus (je 10 Watt pro Box und 12 Watt für den Subwoofer) und vergrößert euer Spielerlebnis um ein Vielfaches. Das digitale Kompaktsystem werkelt selbstverständlich auch in Zusammenarbeit mit eurem Computer, DVD-, CD- oder MP3-Player. Insgesamt bleibt Creative Labs' Soundsystem aber ein recht teures Vergnügen. AO

PS2

PlayWorks PS2000 Digital

- Hersteller/Vertrieb: **Creative Labs**
- Weblink: **www.europe.creative.com**
- Preis: **499 Mark**
- Verarbeitung: **Sehr gut**
- Funktionalität: **Gut**
- Gesamturteil: **Gut**

Shortcut

- leicht Aufzustellen und Anzuschließen
- extrem guter Klang mit starkem Bass-Anteil
- platzsparend durch geringe Größe
- teurer Preis
- unflexible Lautsprecher-Komponeten

Der Abfangjäger

Interact war sich wohl der Mängel ihrer beiden ersten PS2-Pads (*Dual Impact 2* und *Storm Chaser*) bewusst und schickt mit dem *Interceptor* wenig später einen weiteren, voll analogen Controller ins heißumkämpfte Zubehörgetümmel. Das *Interceptor*-Pad liegt, obwohl auf der ersten Blick etwas merkwürdig geformt, sehr gut in der Hand. Besonders Spieler mit kleineren Händen werden die Größenverhältnisse zu schätzen wissen. Sämtliche Knöpfe sind sinnvoll angeordnet, besitzen einen guten Druckpunkt und lassen sich gut erreichen. Beide Analog-Sticks reagieren präzise und sind angenehm rutschfest beschichtet. Nur Beat'em-Up-Fans lässt Interact mit dem äußerst ungenauen und viel zu weit herausragenden Digital-Steuerkreuz total im Regen stehen. Ein ärgerliches Manko, das aber durch akkurat rüttelnde, nicht zu laute Vibrationsmotoren und die Features Dauerfeuer sowie Zeitlupe kompensiert wird. Im Gegensatz zu den oben genannten Vorgänger-Pads ist das Kabel circa 50 Zentimeter kürzer. Die Gesamtverarbeitung ist wie gewohnt sehr solide. CS

PS PS2

Interceptor Gamepad

- Hersteller/Vertrieb: **Interact**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **ca. 50 Mark**
- Kabellänge: **1,93 Meter**
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Gut**
- Ergonomie: **Gut**
- Gesamturteil: **Gut**

Shortcut

- liegt gut in der Hand
- solide Verarbeitung
- Dauerfeuer- und Zeitlupen-Funktion
- guter Preis
- mieses D-Pad

Made in Australia?

Mit seinen weit auslaufenden Griffhörnchen könnte Thrustmasters neues PS2-Pad *Shock2 Analog Controller* glatt als Bumerang durchgehen. Entsprechend ungewohnt liegt der schwarz-blau getönte Controller anfangs auch in der Hand. Zocker mit großen Pranken gewöhnen sich dran, alle anderen wünschen sich, das klobige Teil wäre etwas kompakter.

Was die Action-Buttons angeht, hat Thrustmaster gute Arbeit geleistet: Größe und Druckpunkt überzeugen. Gleiches gilt für das D-Pad, welches definitiv zu unseren Favoriten im Third-Party-Bereich zählt. Im Vergleich zum Original-Dual-Shock-2-Controller sind die in unseren Augen sehr glatten Analog-Sticks regelrecht in ihrer Halterung versunken, zentrieren sich dafür aber umso schneller. Abteilung Schulterknöpfe: L2 und R3 sind leider viel zu winzig geraten und lassen zudem den hervorragenden Druckpunkt von L1 und R1, die wiederum etwas zu rundlich geformt sind, komplett vermissen. Negativ fiel darüber hinaus die störende Geräuschentwicklung der an sich guten Vibrationsmotoren auf. An Spezialfeatures werden Turbofeuer und NegCon-Kompatibilität angeboten. Fazit: Trotz zwergenhafter sekundärer Shoulderbuttons und lauten Motoren O.K. CS

PS PS2

Shock2 Analog Controller

- Hersteller/Vertrieb: **Thrustmaster/Guillemot**
- Weblink: **http://de.thrustmaster.com**
- Preis: **ca. 60 Mark**
- Kabellänge: **1,95 Meter**
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Gut**
- Ergonomie: **Befriedigend**
- Gesamturteil: **Befriedigend**

Shortcut

- gutes D-Pad
- angenehmer Druckpunkt der Actionbuttons (Ausnahme: L2 und R2)
- NegCon-kompatibel, Dauerfeuer
- etwas klobig
- lauter Vibrationsmotor
- rutschige Analog-Sticks
- L2 und R2 zu klein und ungünstig positioniert

Heißes Eisen

■ *P99K*, die erste PS2-zertifizierte Lichtpistole kommt aus dem Hause Logic 3. Das silber-schwarze Design und die Handhabung wissen auf den ersten Schuss zu gefallen. Der Abzug, die Reload- und die Special-Taste haben einen wohlig klickenden Druckpunkt und sind ausreichend groß dimensioniert. Die Starttaste ist für den rechten Daumen optimal erreichbar, Linkshänder müssen aber leider umgreifen. Neben der obligatorischen Autofeuer- und Maschinengewehr-Funktion (MG = automatisches Feuern und Nachladen) lassen sich sowohl die Nachlade- als auch die Autofeuergeschwindigkeit festlegen. Als zusätzliches Schmankerl ist ein mechanischer Rückstoß des Ladeschlitten aktivierbar. Komfort bietet außerdem das im Lieferumfang enthaltene Nachlade-Pedal, welches per Kabel an die Unterseite der Light-Gun angeschlossen wird. Nicht ganz überzeugen konnte die GunCon-Kompatibilität – standhaft weigerte sich die *P99K* in *Ghoul Panic*, sich anständig kalibrieren zu lassen. Alles in allem aber ein brauchbarer Vertreter seiner Klasse. CS



PS2 PS

P99K Light Blaster

- Hersteller/Vertrieb: **Logic 3/Leisuresoft**
- Weblink: **www.leisuresoft.de**
- Preis: **ca. 60 Mark**
- Kabellänge: **ca. 1,87 Meter** Kabel Pedal - Gun: **2,30 Meter**
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Sehr gut**
- Ergonomie: **Sehr gut**
- Gesamturteil: **Gut**

Shortcut

- viele Funktionen
- cooles Design
- Nachlade-Pedal
- netter Rückstoßeffekt
- ausführliches Handbuch
- preisgünstig
- nicht hundertprozentig GunCon-kompatibel
- für Linkshänder nicht optimal

Weltraumschotter

■ Ein Lenkrad der etwas anderen Art schickte uns diesen Monat Logic 3 zum Test. Das *TopDrive Space Wheel* getaufte, UFO-ähnliche Lenkutensil findet entweder auf eurem Schoß oder aber auf einer graden Fläche Platz, wobei letztere Variante bessere Spielergebnisse zustande brachte. Die zwei mitgelieferten digitalen Mini-Fußpedale, die an der vorderen Unterscheite des *Space Wheel* angeschlossen werden, können leider in keiner Weise mit normalen Pedalen konkurrieren. Sie sind viel zu klein und verrutschen zudem viel zu leicht. Ebenfalls nicht sonderlich angetan waren wir von dem Digitalsteuerkreuz, welches in erster Linie viel zu schräg positioniert ist. Die Actionbuttons gehen in Ordnung, zwei von ihnen (Quadrat und Kreis) sind jedoch merkwürdigerweise identisch beschriftet. Zu beanstanden wären ferner die viel zu winzigen L- und R-Tasten, die sich auf Grund fehlender Einkerbungen oder Ähnlichem schlecht ertasten lassen. Auf der Haben-Seite stehen das an sich innovative Design und die vernünftig agierenden Vibrationsmotoren. Fazit: Nur für Sammler abgespaceter Hardware interessant. CS

PS PS2

TopDrive Space Wheel

- Hersteller/Vertrieb: **Logic 3/Leisuresoft**
- Weblink: **www.leisuresoft.de**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Kabellänge: **2,13 Meter**, Verbindungskabel Pedale - Lenkrad: **1,90 Meter**
- Verarbeitung: **Befriedigend**
- Funktionalität: **Ausreichend**
- Ergonomie: **Ausreichend**
- Gesamturteil: **Ausreichend**

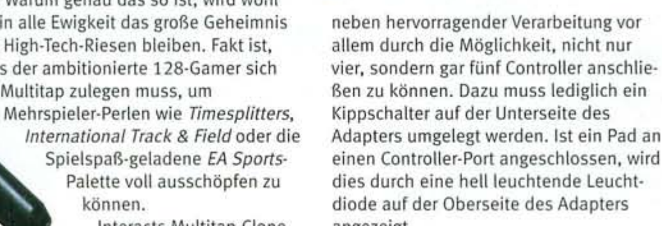
Shortcut

- fliegende Untertasse-Design
- Drehwinkel verstellbar
- schwammiges Lenkverhalten
- zu kleine L- und R-Tasten
- zwei Actionbuttons gleich gelabelt
- Pedale Schrott
- D-Pad zu schräg

Fünf gewinnt

■ Neben dem viel zu gering bemessenen Texturspeicher hat Sony beim Design der PS2 leider einen weiteren elementaren Fehler begangen: Im Gegensatz zu allen anderen Next-Gen Konsolen wartet das Gerät lediglich mit zwei Controller Ports auf. Warum genau das so ist, wird wohl bis in alle Ewigkeit das große Geheimnis des High-Tech-Riesen bleiben. Fakt ist, dass der ambitionierte 128-Gamer sich ein Multitap zulegen muss, um Mehrspieler-Perlen wie *Timesplitters*, *International Track & Field* oder die Spielspaß-geladene *EA Sports*-Palette voll ausschöpfen zu können. Interacts Multitap-Clone nennt sich *Multiplayer Adapter* und punktet neben hervorragender Verarbeitung vor allem durch die Möglichkeit, nicht nur vier, sondern gar fünf Controller anschließen zu können. Dazu muss lediglich ein Kippschalter auf der Unterseite des Adapters umgelegt werden. Ist ein Pad an einen Controller-Port angeschlossen, wird dies durch eine hell leuchtende Leuchtdiode auf der Oberseite des Adapters angezeigt.

Abgesehen von Port E besitzen alle Controller-Ports einen Memory-Card-Slot mit Schutzklappe. Gummifüße auf der Unterseite sorgen dafür, dass der Adapter auf seiner Stellfläche keine Kratzer hinterlässt. Alle Software-Checks meisterte der *Multiplayer Adapter* bravourös: Egal, ob *Timesplitters* oder *FIFA 2001*, der schwarze Design-Kasten tut genau das, was er soll und erntet somit die Höchstwertung. CS



Shortcut

- fünf Contoller anschließbar
- Stellflächen schonende Gummifüße
- Kontrollleuchten

PS2

Multiplayer Adapter

- Hersteller/Vertrieb: **Interact**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **ca. 80 Mark**
- Kabellänge: **17 cm**
- Verarbeitung: **Sehr gut**
- Funktionalität: **Gut**
- Ergonomie: **Gut**
- Gesamturteil: **Sehr gut**

Munteres Mäuschen

■ Endlich ist es da, das Zubehör, auf das alle Dreamcast-Fans gewartet haben: Segas offizielle Internet- und Spiele-Maus. Von der Größe her vergleichbar mit den meisten PC-Standard-Mäusen, begeistert der Dreamcast-Nager als erste Konsolenmaus mit einem in PC-Kreisen schon längst zum Standard gewordenen Scroll-Rad. Diesem wird zum Beispiel in den meisten Ego-Shootern die Funktion „Waffen durchschalten" zugewiesen. Im Internet rollt ihr damit bequem Webseiten auf und ab.
Neben einer linken und einer rechten Maustaste findet ihr auf der linken Seite noch einen dritten Mausknopf, der mit dem Daumen der rechten Hand sehr gut zu erreichen ist und wie alle Tasten einen guten Druckpunkt besitzt. Nur Linkshänder haben hier das Nachsehen.
Die Rollgeschwindigkeit ist o.k., das Kabel ausreichend lang. Vom Gewicht her hätten dem Nager ein paar zusätzliche Gramm auf den Plastikrippen gut getan. Den Preis hätten wir uns einen Zehner leichter vorgestellt. Diese Mankos außen vor, ist das gute Stück aber ein Pflichtkauf für alle Dreamcast-User. CS



DC

Dreamcast Mouse

- Hersteller/Vertrieb: **Sega**
- Weblink: **www.dreamcast.de**
- Preis: **ca. 60 Mark**
- Kabellänge: **2 Meter**
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Sehr gut**
- Ergonomie: **Gut**
- Gesamturteil: **Gut**

Shortcut

- Scrollrad
- drei Buttons ...
- ... mit gutem Druckpunkt
- für große und kleine Hände geeignet
- könnte etwas schwerer sein
- Rad „dreht zu weich"



Landstalker

■ **Name:** Landstalker ■ **Genre:** Action-Adventure ■ **Erscheinungsdatum:** 1993 ■ **System:** Sega Mega Drive, ■ **Hersteller:** Climax Entertainment ■ **Test in *VIDEO GAMES*:** 2/94 ■ **Damalige Wertung:** 80%



Historisch wertvoll, weil ...

... es das erste komplett synchronisierte Action-Adventure für Mega Drive war.
... das deutsche Cartridge mit einem 64seitigen Player-Guide ausgeliefert wurde.
... es enorm selten ist, dass sich ein japanisches Entwicklerteam mit in der Anleitung abdrucken lässt (*Lady Stalker*, Taito).

Schon gewusst, dass ...

... *Landstalker* aus über 700 quasi-dreidimensionalen Bildschirmen besteht?
... aufgrund der ungewohnten Steuerung ein bizarres Umschalt-Kabel namens Easytalker entwickelt und verkauft wurde?
... die Fee, die Held Niels durch sein Abenteuer begleitet, in der englischen Fassung „Friday" heißt?

Die Schätze von König Nolo

Es war nicht nur ein Kampf zwischen zwei Action-Abenteuern, es war ein Kampf zweier Systeme! Knapp anderthalb Jahre liegen zwischen dem Super-Nintendo-Titel *Legend of Zelda – A Link to the Past* und seinem Mega-Drive-Rivalen *Landstalker*. Zwar entschied Link durch weitaus höhere Verkaufszahlen das Duell eindeutig für sich, doch technisch übertraf ihn der Sega-Kontrahent Anfang 1994.

Entwickler Climax betrat mit *Landstalker* komplettes Neuland: Über 700 atemraubende 3D-Bildschirme und drei Dutzend packende Musikpassagen stopften die Entwickler in das 16-MBit große Mega-Drive-Modul. Letztendlich war es jedoch nicht die Optik, sondern die spannungsgeladene Abenteuergeschichte, das *Landstalkers* Qualität ausmachte und manchen Möchtegern-Indiana-Jones vor den Bildschirm fesselte.

Ihr übernahmt die Rolle des Protagonisten und Sympathieträgers Niels (in der US-Fassung Nigel), der mit spitzen Ohren (aha!), blonder Zottelmähne (noch mal aha!) und überdimensionalen Wanderschuhen durch die Botanik stiefelte. An seiner Seite flatterte die wortwitzige Fee Flora (Friday in der US-Version), die den jungen Spund bis zu König Nolos Schatz vorantrieb. Doch der archäologische Beutezug gestaltete sich durch bösartige Gegner und knifflige Rätsel komplizierter als erwartet, worüber das Duo nicht selten in Streit geriet. Als Spieler ärgerte man sich lediglich über die ungewöhnliche Steuerung, die aufgrund der 45-Grad-Iso-Perspektive öfters für Verwirrung sorgte: Gerade die zweidimensionale Level gewohnte Spielergemeinde war damals nicht auf Niels revolutionäre Abenteuertour vorbereitet und scheute die komplizierten 3D-Sprünge.

Eigens für westliche Sphären entwickelte die Firma Test'n Take daher ein Verbindungskabel mit dem Namen *Easytalker* (News in Video Games 7/94), das zwischen Pad und Konsole geschaltet wurde. Ein Umschalter am Kabel sollte die Steuerung erleichtern – das Resultat war jedoch nur Mittelmaß.

Landstalker





■ Mit der internen Batterie konntet ihr Nils Fortschritt direkt auf das 16-MBit-Modul sichern. Ort des Speichervorganges war die Dorf-Kirche.

Ladystalker





■ Eine Lorenfahrt mit Freuden: Als blutjunges Mädel dürft ihr neben euren gefährlichen Abenteuern selbstverständlich auch öfters einmal den Jahrmarkt besuchen.

Dark Savior





■ Mit Stiefel und Rüstung: Das Kampfsystem von *Dark Savior* war so ausufernd, dass es eher dem Beat'em-Up Genre zuzuordnen, als einem gewöhnlichen Action-Adventure ist.

Die zweite Schatzsuche

Als inoffizieller Nachfolger erschien exakt drei Jahre später *Dark Savior* (Sega Saturn, 1996, Test in VG 2/97, 84 Prozent). Die Fortsetzung hinterließ mit seiner Polygon-Darstellung und dem Beat'em-Up-Kampfsystem zuerst ein flaues Gefühl, doch auch hier bannte einen die Story tagelang vor die Mattscheibe. Oft vergessen, weil niemals außerhalb von Japan erschienen: *Lady Stalker*, das die Trilogie komplettiert. Doch das von Taito schon 1995 entwickelte „Frauen-Adventure" konnte auf dem Super Nintendo keinem seiner „männlichen" Kontrahenten das Wasser reichen – verblasste Optik und kränkliche Story fanden nicht einmal in Japan befriedigenden Absatz. AO



■ Bis auf einen mittel prächtigen Gastauftritt in *Timestalkers* (DC), blieb Elfenjunge Niels der Videospielwelt bislang fern.

Indiana Jones and the Infernal Machine (N64)

The Bouncer (PS2)

Wonder Swan Color auf den Zahn gefühlt

Test-Knüller:

Unreal Tournament (DC)
Lunar 2 (PS)
Star Wars: Star Fighter (PS2)
Sonic Adventure 2 (DC)
Evil Dead (DC)

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

VIDEO GAMES

Guilty Gear X, die neue Beat'em-Up-Referenz?

kommt am 7.Februar!


KID PADDLE



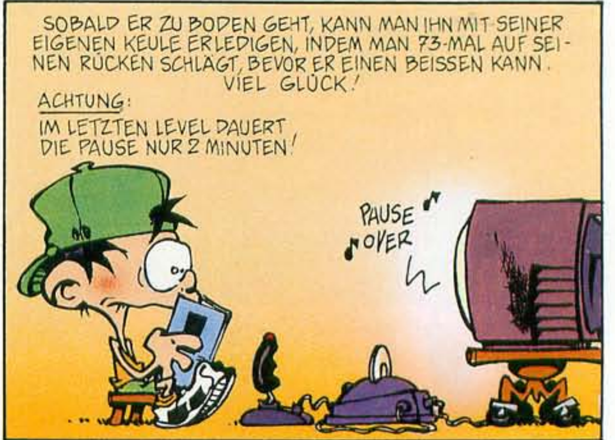



PAUSE


BRAVO! SIE HABEN DAS SPIELENDE FAST ERREICHT! ABER VORSICHT! DAS MONSTER DES LETZTEN LEVELS IST SCHWER ZU BESIEGEN... UM ES KAMPFUNFÄHIG ZU MACHEN, MUSS MAN AN IHM VORBEI, OHNE VON SEINER KEULE GETROFFEN ZU WERDEN.

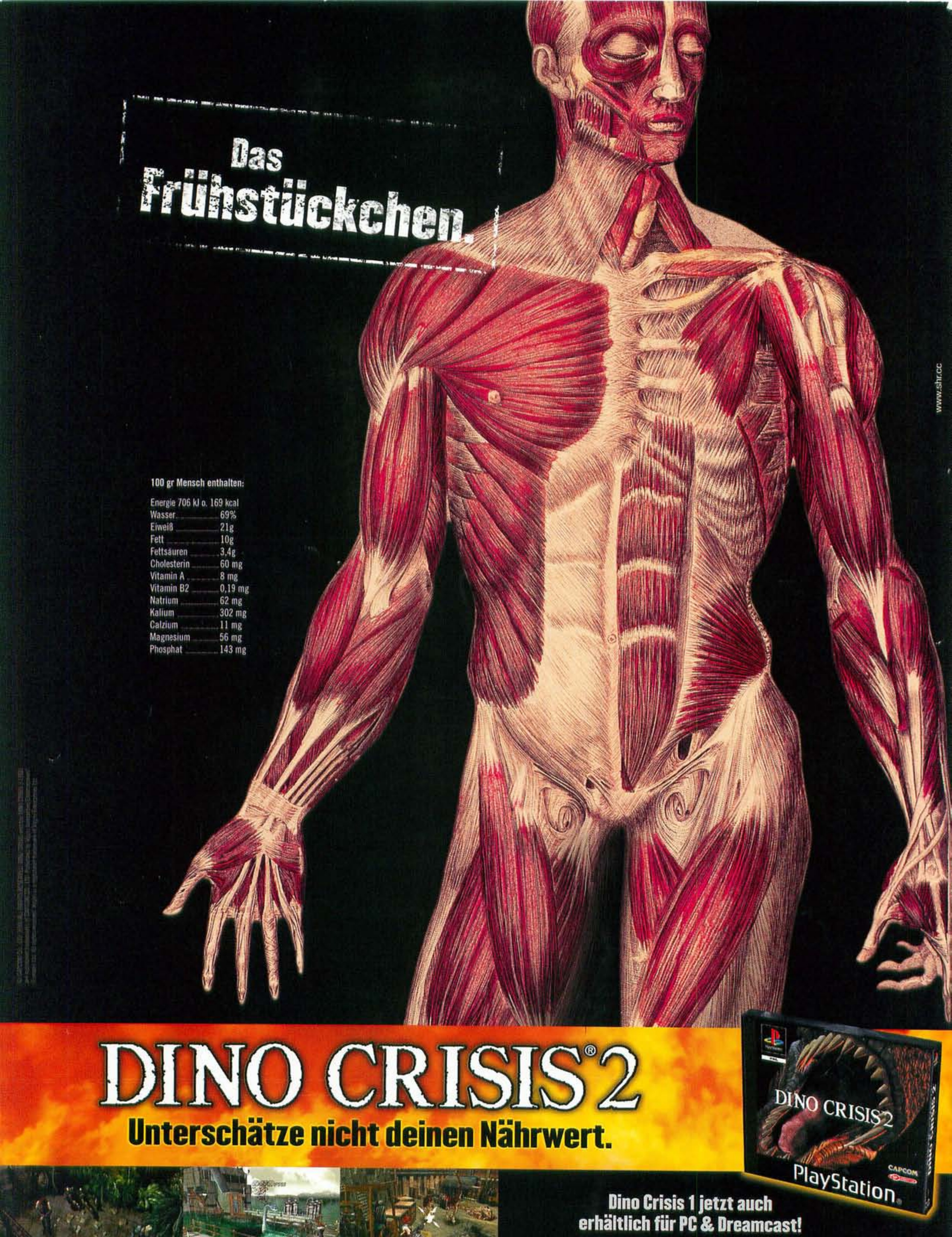

WENN ES AUSSER ATEM IST, MUSS MAN 4-MAL AUF SEINEN KOPF SCHLAGEN UND 12-MAL AUF SEINEN BAUCH.


PUSTULATOR HASST JUDO. WENDEN SIE DEN „UCHI-MATA" AN, GEFOLGT VON EINEM „TATE-SHIHO-GATAME"...


SOBALD ER ZU BODEN GEHT, KANN MAN IHN MIT SEINER EIGENEN KEULE ERLEDIGEN, INDEM MAN 73-MAL AUF SEINEN RÜCKEN SCHLÄGT, BEVOR ER EINEN BEISSEN KANN. VIEL GLÜCK!
ACHTUNG:
IM LETZTEN LEVEL DAUERT DIE PAUSE NUR 2 MINUTEN!
PAUSE OVER


KLONK


ÄH... WILLST DU NICHT MAL PAUSE MACHEN, KID?
BLAMM
BLAMM
BLAMM



Das Frühstückchen.
100 gr Mensch enthalten:
Energie 706 kJ o. 169 kcal
Wasser 69%
Eiweiß 21g
Fett 10g
Fettsäuren 3,4g
Cholesterin 60 mg
Vitamin A 8 mg
Vitamin B2 0,19 mg
Natrium 62 mg
Kalium 302 mg
Calzium 11 mg
Magnesium 56 mg
Phosphat 143 mg
DINO CRISIS® 2
Unterschätze nicht deinen Nährwert.
DINO CRISIS 2
PlayStation
CAPCOM
Dino Crisis 1 jetzt auch erhältlich für PC & Dreamcast!
CAPCOM
Virgin INTERACTIVE
www.shr.cc